

HARDWARE DEL MESE:

FAMILY COMPUTER
ファミリーコンピュータ

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM



SECONDA PARTE

N.21 OTTOBRE 2020

Grand Theft Auto Vice City

TODAY

ASTRO BOT

STAR WARS: SQUADRONS

... inoltre in questo numero:

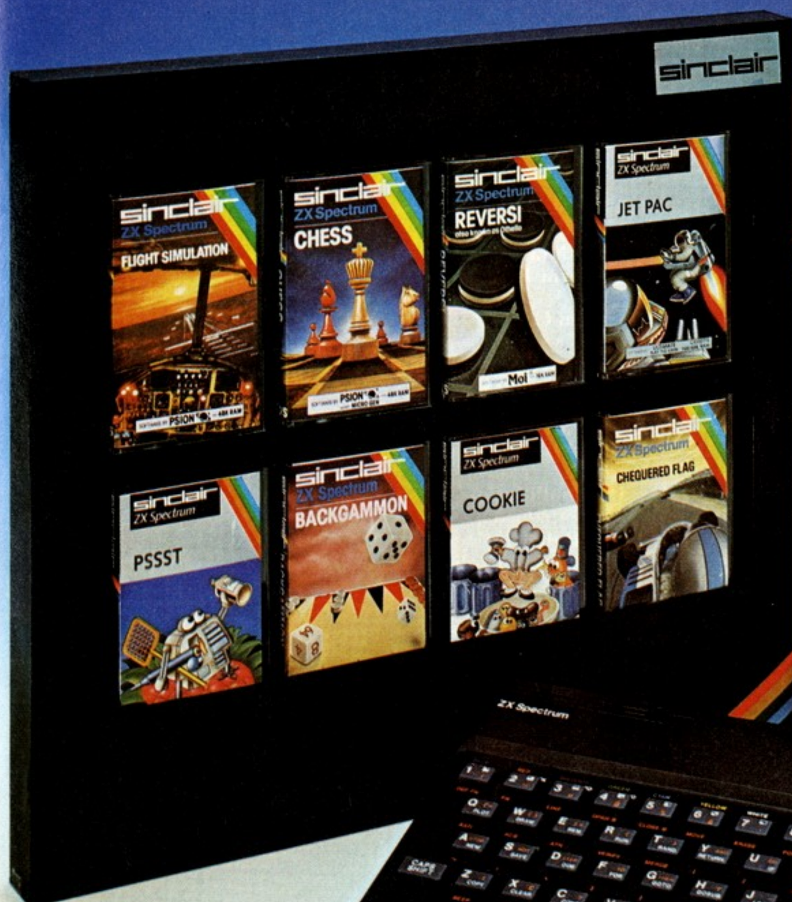
KABOOM! - TRON DEADLY DISCS - ZAXXON - KID ICARUS

POWER DRIFT - ALIEN BREED - WARLORDS II

ZX SPECTRUM. UN VERO COMPUTER.



.....chi acquista lo **SPECTRUM 48K** ha la gradita sorpresa di trovare la ricca dotazione, **COMPRESA NEL PREZZO**, costituita da:
8 cassette software
1 libro in **ITALIANO** sullo **SPECTRUM**
1 libro in **ITALIANO** sul **MICRODRIVE**
e la preziosa **SUPERGARANZIA**





Super Garanzia



REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

NONA GENERAZIONE

Arriva la nona generazione di console, accolta da un bel "ecchissenefrega!" di molti appassionati di retrogaming, zincati nella loro convinzione che qualsiasi macchina da gioco venuta dopo il 2000 sia il male assoluto. Ovviamente dovreste già sapere che per me non è così e so che anche per moltissimi di voi "anta" la passione per i videogiochi non si è mai fermata e continua tuttora, ben oltre la nostalgia del "si stava meglio quando si stava peggio".
Ma proprio per vivere consapevolmente quanto ci offre il mondo dei videogames di oggi è giusto non dimenticare ciò che è venuto prima e da questo punto di vista il numero che avete davanti ha un sacco di materiale che credo molto interessante, capace di spaziare attraverso una quantità di piattaforme e generi davvero diversissimi tra loro.
Come sempre lo sforzo per proporvi tutto questo è stato elevato, anche perché di materiale originale rispetto ai post pubblicati nella pagina Facebook di Antagamers ce ne è davvero tantissimo.
Sono sicuro che apprezzerete il risultato.

E a proposito di risultati, credo sia giusto condividere con voi il fatto che ciascuno dei primi due numeri di AntaGamers "free" ha raggiunto circa 200 persone attraverso i link ufficiali. Vediamo un po' se nei prossimi mesi questa cifra salirà.
Personalmente sono convinto che si possa crescere ancora, vedremo se il tempo mi darà ragione.
Comunque Il bello è che chiunque dovesse conoscere la rivista adesso o in futuro potrà recuperare senza problemi anche gli arretrati attraverso l'apposita pagina che inserirò sempre verso la fine della rivista.

PS Come avrete notato la copertina "ufficiale" che ha vinto questo mese è quella dedicata a Vice City. Lo ammetto, questa volta il vostro voto mi ha sorpreso: avrei scommesso che l'avrebbe spuntata Alien Breed e invece…

Vi auguro una buona lettura!

Massimiliano Conte

in questo numero. . .

ISTRUZIONI PER L'USO

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi da giovani e meno giovani.
Le domande a cui idealmente vorrei rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:



Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.



Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che non guadagna questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza.



**Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!
Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.**

**Così potrò dare spazio alle opinioni di tanti di voi, più o meno d'accordo con quanto ho scritto.
In fondo è giusto che lo spirito che anima la nostra comunità arrivi anche su queste pagine! :)**

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?







Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

STEFANO PICCINNI, DANIELE PINCHERA
Alessandro Pizzetti, Daniele, Fabrizio Lodi, StefanoF,
Davide Gambacciani, Cristiano Parolini, Carlo,
Alessandro Socci, Roberto Lari,
Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino,
Maurizio Faccin, Fabio Talpone, Roberto Belotti

E un ringraziamento particolare per il supporto a
www.retroedicola.com
e
la pagina Facebook "Il Tempio dei Videogames"

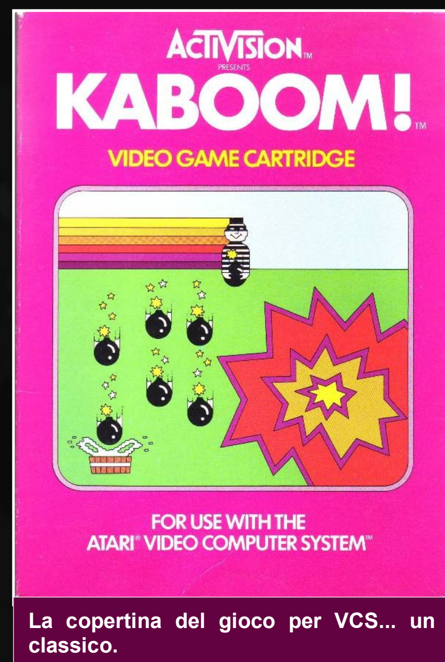
Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

V.1.2



KABOOM!

Kaboom! è una cartuccia molto curiosa nella storia di Activision perché fu uno dei primi successi commerciali di questa etichetta, probabilmente il maggiore prima dell'arrivo di Pitfall! nei negozi (sarà un caso ma entrambi avevano un punto esclamativo nel titolo... che portasse fortuna?).
Il soggetto del gioco era molto semplice e vedeva un ladro lanciare delle bombe dalla parte alta dello schermo, mentre il giocatore muoveva delle bacinelle piene d'acqua nella parte inferiore, con lo scopo di "prenderle" prima che toccassero terra.
Inizialmente le bacinelle erano tre, una sopra l'altra, ma ad ogni vita persa ne scompariva una, rendendo ancor più difficile intercettare le bombe in caduta.
Ovviamente, come penso immaginiate già da soli, con il passare dei livelli aumentava anche la velocità di caduta delle bombe stesse ed aumentava la distanza a cui queste venivano sganciate, cosa che costringeva il giocatore ad una precisione sempre maggiore nel muovere le bacinelle.
Stop. Nulla di trascendentale o inutilmente complesso.
A proposito di movimento, su VCS il gioco era stato pensato per l'utilizzo obbligatorio dei paddles, i controller tondi tipici dei giochi in stile Pong e Breakout, venduti per molti anni insieme alla console ma un po' dimenticati da Atari stessa negli anni successivi al lancio.
In effetti, da una rapida ricerca in rete, nel 1981, anno di arrivo



La copertina del gioco per VCS... un classico.

di Kaboom! nei negozi, ho trovato solo un altro titolo pubblicato per questi controller: Warlords.
Un po' poco per delle periferiche incluse nella confezione base del VCS sin dal lancio (1977) e che sarebbero state eliminate, da quanto mi risulta, dal "bundle" della console solo nel 1982.
Forse fu la fame di giochi per questi controller, forse fu comunque la sua ottima giocabilità, ma si stima che alla fine vennero venduti circa 1.150.000 cartucce di Kaboom! nel mondo: un vero successo per l'epoca.
A programmare il tutto fu Larry Kaplan, uno dei "Fantastici



Il titolo nella sua estrema semplicità era tutto qui... in questa schermata che riusciva comunque a tenere incollati tantissimi videogiocatori.

Schermate di gioco **tratte** da: www.mobygames.com



Non è che graficamente il salto fosse così notevole tra VCS/2600 e 5200. In più si sarebbe dovuto muovere il tutto con i famigerati joystick della console: nessun paddle venne infatti prodotto per il successore del 2600.



La confezione per Atari 5200, una console sostenuta brevemente da Activision... giusto il tempo per capire che si trattava di un flop!

Quattro" fuggiti da Atari e cofondatori di Activision. Come da lui stesso ammesso, però, David Crane lo aiutò nella grafica disegnando il ladro e le bacinelle d'acqua presenti a schermo.
Il gioco richiamava espressamente il gameplay di un arcade Atari, Avalanche, nel quale bisognava intercettare dei macigni che cadevano dall'alto dello schermo, titolo - va detto - comunque mai convertito sulla console Atari dell'epoca.

Per venire incontro alle limitate capacità della console casalinga (ed evitare beghe legali con Atari) ci si ingegnò a trovare un soggetto nuovo per questo "clone" e alla fine la scelta ricadde su questo ladruncolo bombarolo, molto più facile da rappresentare della massa di sassi presenti nel bordo alto dello schermo del coin-op originale.



Su computer Atari 8 bit, come dovreste oramai sapere, i programmi erano quasi del tutto identici al 5200. In questo caso però venne aggiunta l'opzione per il secondo giocatore di comandare il pazzo bombarolo: una possibilità davvero interessante.



La toppa dei campioni o, in questo caso, dei "bombaroli". Oggetto di culto per tanti collezionisti nel mondo.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

VIDEO GIOCHI

Kaboom! ha l'onore di essere uno dei titoli recensiti nel primissimo numero di Videogiochi, un primato che però si paga in termini di lunghezza e profondità dell'articolo. Il gioco infatti viene liquidato in una sola colonna, peraltro senza la benché minima foto della schermata di gioco. A fare bella mostra di sé, infatti, vi è solo la cover della scatola del prodotto Activision. Il testo indica le regole del gameplay e forniscono uno strano ma, parrebbe, efficace consiglio: visto che ogni 1000 punti si vince una bacinella aggiuntiva, se ne avete tre poco prima del bonus, il consiglio è quello di perderne una volutamente, così da rallentare un minimo il gameplay e riguadagnare subito la vita persa dato che non otterreste nulla se aveste già tutte le vite disponibili al raggiungimento dei mille punti (e dei suoi multipli).
Per il resto nessuna analisi critica o giudizio viene espresso sul valore del gioco, stile che sappiamo essere un classico della testata, ancora più accentuato nei primi numeri pubblicati. Curiosamente non viene nemmeno indicato che per giocare siano necessari i paddle del VCS: per quanto inclusi nella console, stupisce che non se ne faccia cenno.

Scansioni rivista: www.retroedicola.com

Il successo della formula venne poi comprovato dall'arrivo sul mercato di cloni di Kaboom! proprio per Atari VCS/2600 (potremmo chiamarli "cloni di un clone") , fra i quali ricordiamo Eggomania (1982-U.S.Games), Lost Luggage (1982-Apollo) e Swedish Erotica: Beat 'Em & Eat 'Em (1982-Mystique), oltre alle conversioni di Kaboom! stesso per Atari 5200 e computer Atari 8-bit nel 1983.

Per i dettagli su queste copie vi lascio alle immagini qui sotto.

Ed ora, come di consueto, alcune curiosità sul titolo:
- Come per tutti i giochi Activision anche in questo caso potevate richiedere la "toppa del campione" inviando prova fotografica del vostri punteggio superiore a 3.000.
- Il gioco terminava al raggiungimento dei 999,999 punti... cioè... più che terminare, si bloccava e basta.
- raggiungendo i 10.000 punti la faccia del ladro passava da "contrariata" a sbalordita.



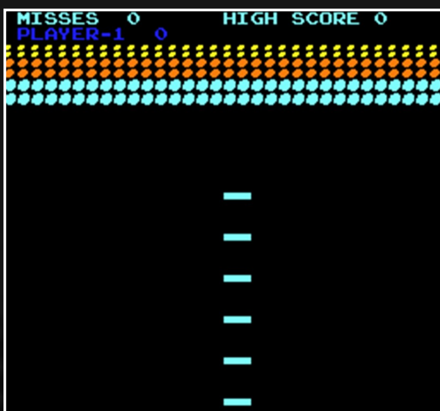
Lost Luggage era un mediocre clone di Kaboom!, realizzato da Apollo, nel quale al posto delle bombe si dovevano afferrare dei bagagli in un aeroporto. Il tutto risultò meno divertente anche per la scelta di utilizzare il joystick piuttosto che i paddle come controller.



Eggomania è uno dei migliori titoli di U.S. Games, non certo famosa per la qualità dei suoi prodotti! Forse risulta un po' troppo facile, ma il tutto è reso interessante dal ribaltamento di prospettiva offerto dal gioco: raccolte le uova che cadevano si dovevano rilanciare contro chi le faceva cadere... una specie di tacchino che, una volta colpito, volava via con una simpatica animazione.



Swedish Erotica: Beat 'Em & Eat 'Em faceva parte di quei discutibili titoli vietati ai minori e pubblicati da Mystique. Il gioco era praticamente identico a Kaboom! (uso dei paddle compreso) ma il contesto era ben diverso... come immagino potrete intuire dalla foto (non credo servano ulteriori spiegazioni) .



Una immagine dell'originale Avalanche... inconvertibile, a detta di Kaplan, su VCS/2600 per colpa di tutte quelle rocce in alto. Alla fine una sua conversione arrivò solo su computer Atari 400/800.



Il portachiavi Tiger Electronics del 1998 ispirato a questo videogame (come evidente anche dalla grafica).

Da www.handheldempire.com

- Kaplan avrebbe voluto convertire Avalanche ancora quando era in Atari, ma i limiti tecnici di cui abbiamo parlato lo fecero desistere da quell'idea (che evidentemente però non andò mai del tutto via dalla sua testa)
- A Kaplan, su VCS/2600, dobbiamo titoli come Air Sea Battle, Brain Games, Bowling, Street Racer e parte della programmazione di Combat... tutti pubblicati da Atari nei primi anni di vita della console. Per Activision ha invece realizzato, prima di Kaboom!, Bridge... conversione elettronica dell'omonimo gioco di carte.
- Il gioco risiede su una memoria di soli 2K, come tutti i primi giochi di Activision.
- All'inizio degli anni novanta si cominciò la realizzazione di un remake per Super NES , ma non venne mai terminato.
- Nel 1998 la Tiger Electronics ha realizzato un portachiavi videogioco LCD ispirato a Kaboom!

Kaboom! è un titolo per puristi che difficilmente può essere goduto senza l'hardware originale perché l'emulazione ci priva dei fantastici paddles necessari per giocare e perché, diciamocelo pure, per i canoni moderni presenta davvero una tipologia di gameplay davvero limitata e ripetitiva.

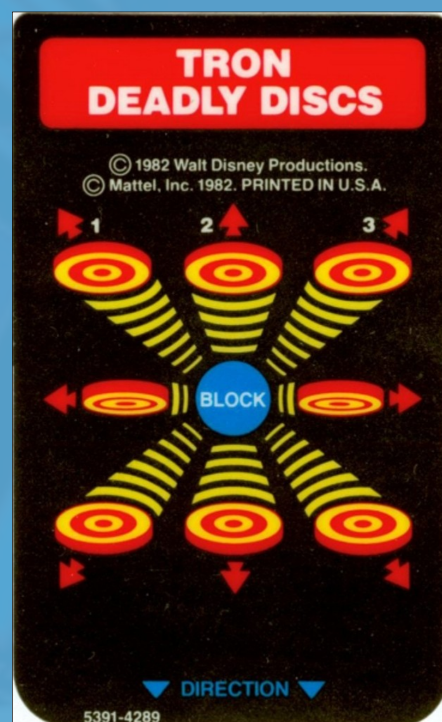
Ma non voglio anticiparvi troppo e lascio quindi al parola al commento subito qui sotto. ■



Kaboom! è più importante per il valore storico e i dati di vendita piuttosto che per la sua capacità di intrattenere ancora oggi i giocatori. Il suo svolgimento infatti è ripetitivo e il suo scopo ultimo consiste solo nel mettere alla prova la propria abilità per raggiungere punteggi sempre più alti. Quest'ultima caratteristica, pur presente nella maggioranza dei giochi dell'epoca, trovava in altri titoli svolgimenti sicuramente più intriganti e divertenti. Se a quanto detto aggiungete anche il fatto che, come accennato a fine articolo, per gustarlo come si deve è necessario possedere l'hardware originale, capirete bene che il recupero di questo titolo è abbastanza superfluo per l'anta che non voglia provare il 100% dei titoli offerti da questa piattaforma. Per una volta vi dico tranquillamente che potete vivere bene la vostra vita di appassionati anche senza provare questo gioco. I motivi per cui all'epoca Kaboom! incontrò così tanto i favori del pubblico forse sono da ricercare in una certa "fame" di giochi che potessero sfruttare proprio i paddle in stile Pong.
Insomma… un titolo da conoscere ma invecchiato male. Punto.

TRON DEADLY DISCS

Primo titolo (non sarebbe stato l'unico) tratto dal film TRON e pubblicato dalla Mattel per la propria console Intellivision, rappresentava perfettamente la caratteristica di questi primi tie-in dedicati alle pellicole dell'epoca, cioè prendere di peso una scena del film e trasformarla in un gioco che rappresentasse da solo tutta l'opera.
In questo caso, come facilmente intuibile dal titolo della cartuccia, ad essere selezionata fu la sequenza di scontri a colpi di "disco" che vedeva protagonista proprio Tron e che nel film appariva solo per alcuni minuti, pochi ma senza dubbio molto evocativi e dinamici. Caratteristiche perfette su cui imbastire un titolo di azione.
Ad ideare e sviluppare il gameplay del gioco fu Don Daglow, programmatore che aveva creato l'ottimo Utopia e che, promosso in quel periodo a Direttore dell'Intellivision Game Development, si occupava principalmente di sviluppare il concept alla base dei giochi, lasciando ad altri il compito della programmazione, proprio come nel caso di questo titolo, le cui righe di codice vennero scritte da Steve Sents.



La overlay del gioco.. un must per il controller Intellivision.



La grafica per Intellivision non era forse la più bella disponibile sulla console, ma faceva comunque il suo "sporco" lavoro!

Nonostante a prima vista questo Tron Deadly Discs potesse sembrare semplice e quasi monotono, con un solo quadro sempre identico a se stesso e poche variazioni nelle ondate di nemici, in realtà racchiudeva parecchi elementi che rendevano ogni partita diversa e divertente da giocare.
Innanzi tutto l'utilizzo del particolare controller della console permise di manovrare il protagonista in maniera più comples-

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



La copertina del gioco su Intellivision... ammetto che all'epoca mi sembrava molto più bella. Oggi mi colpisce molto meno.



Gli avversari presenti a schermo erano sempre un massimo di tre. Il disco quando appariva "quadrato" come qui indicava che stava tornando indietro e quindi era inoffensivo.

sa ma allo stesso tempo più appagante: con il controller direzionale infatti si muoveva Tron, mentre con il tastierino si poteva lanciare il disco nelle otto direzioni disponibili (in maniera del tutto simile a AD&D CLOUDY MOUNTAIN... solo che lì erano frecce). A ciò si aggiungevano inoltre la parata/schivata e il richiamo del disco lanciato. La parata, eseguibile solo quando Tron aveva il proprio disco tra le mani, consentiva di distruggere quello lanciato dagli avversari, lasciandoli per alcuni secondi privi della possibilità di attaccarci mentre la schivata, quando non avevamo il disco, permetteva di chinarsi per evitare i colpi nemici in determinate situazioni.

Il "richiamo", invece, permetteva di indicare al proprio disco di tornare indietro, come fosse un boomerang. Unico dettaglio da sapere era che nella traiettoria di ritorno il nostro "freesbee elettronico" non aveva il potere di ferire gli avversari (ma questo valeva anche per i lanci dei nemici).

A mettere un pizzico di sale al gameplay si aggiungevano anche le porte di accesso dei nemici che si aprivano ai lati dello schermo: se colpite con il disco o toccate da Tron queste venivano bloccate e se due porte in linea "diventavano" nostre potevano essere utilizzate come una sorta di teletrasporto per trasferire Tron da un lato all'altro dello schermo. Occhio però, perché se alla fine dell'ondata di nemici alcune porte risultavano bloccate compariva il "Recognizer", iconico nemico del film (quella specie di enorme M) che cercava di riaprire le porte, congelando Tron con una "sonda bloccante". Il Recognizer era invul-

TRON - IL FILM -



Tron è un film uscito nelle sale nel lontano 1982, prodotto dalla Disney e diretto da Steven Lisberger che, sul momento, sembrò un titolo destinato ad essere dimenticato in fretta. Realizzato infatti con tecniche visive all'avanguardia e focalizzato su un tema assolutamente avveniristico e visionario (un programmatore che viene ridotto a codice e finisce letteralmente dentro un universo parallelo contenuto in un computer) fu il perfetto esempio di prodotto "troppo avanti" per essere compreso appieno. Molto dei temi e delle terminologie presenti nella pellicola erano infatti ancora relegati ad una nicchia troppo specifica di appassionati per coinvolgere la massa, motivo per cui in molti al momento della sua uscita non si resero conto del fascino di alcune trovate presenti nel film e lo accolsero freddamente. Con il tempo però Tron è stato rivalutato, assurgendo a livello di film cult forse (se mi consentite) perfino esagerato dato che in molti ne tessono le lodi senza averlo nemmeno mai visto nella sua interezza. E' comunque innegabile che questo film sia un prodotto che ancora oggi affascina per lo stile unico del suo aspetto e per l'immenso lavoro che 200 artisti fecero per colorare a mano, un fotogramma alla volta, tutte le immagini digitali presenti nel film (realizzate in wireframe per le limitate capacità CGI dell'epoca). Un film che sicuramente riesce ad essere compreso dagli spettatori molto più oggi che allora… dopo quasi quarant'anni!

LA STAMPA DELL'EPOCA...


I GIOCHI DI TRON

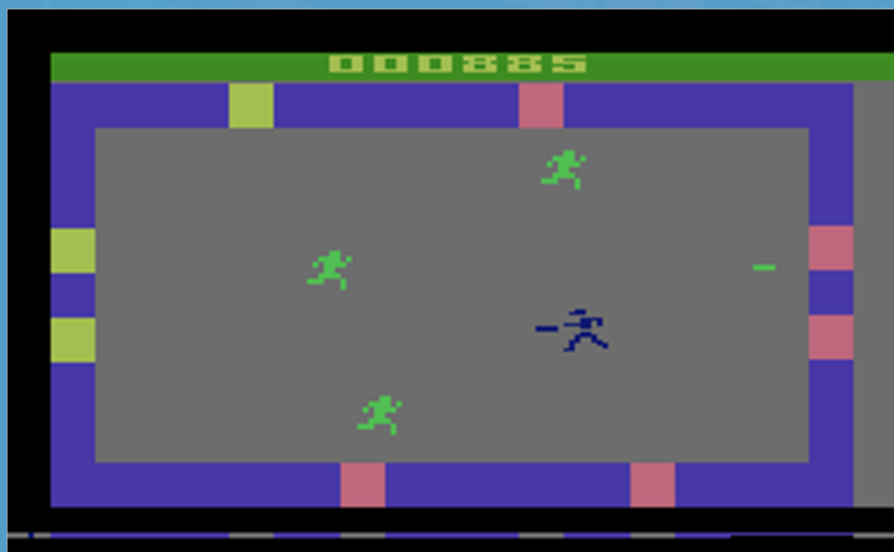
VIDEO GIOCHI

A voi Deadly Discs, recensito su Videogiochi ad aprile 1983 in uno speciale dedicato a tutti i titoli dedicati alla pellicola di Tron. Il primo ad essere messo sotto la lente di ingrandimento della rivista è proprio questo Deadly Discs per Intellivision che viene descritto minuziosamente con tutte le sue dinamiche e le situazioni che potete incontrare al suo interno. In aggiunta vi viene dato qualche consiglio su come affrontare il gioco e un analisi dettagliata di come vengono utilizzati controller dell'Intellivision in questa cartuccia.
Per la serie, "**parole strane o utilizzate a cacchio**" all'interno della recensione troviamo uno strano "*bloccaggio dei dischi*", perché forse "parata" pareva brutto e nel gioco sappiate che controllate il "*vostro uomo Tron*"… che dire, ci fa piacere sapere che è uomo ed è pure nostro. Mah!
L'unico accenno al valore del titolo è in fondo all'articolo, dove Deadly Discs viene definito un bellissimo gioco d'azione, ma forse inferiore a Maze a Tron, l'altro gioco per Intellivision trattato nella pagina successiva. Sarà vero? Segnatevelo perché un giorno parleremo anche di questa seconda cartuccia Mattel dedicata al film.

Scansioni rivista: www.retroedicola.com

nerabile, a meno di colpirlo nell'occhio quando questo diventava bianco, azione che richiedeva un certo tempismo per essere portata a termine
Qualsiasi contatto con questo essere portava al game over diretto, diversamente dai normali scontri a colpi di disco, nei quali Tron disponeva di cinque punti vita.
Ecco tutto l'insieme di elementi a cui accennavo prima e che rendeva le partite varie e appaganti in una maniera che effettivamente è difficile comprendere appieno nel momento in cui questi vengono semplicemente elencati su un foglio.
Graficamente il titolo sfruttava le qualità della macchina senza strafare: i personaggi utilizzavano la classica animazione del "running man" Intellivision, lo scenario non impressionava mentre il Recognizer faceva il suo, occupando una buona porzione dello schermo. Ben fatto anche l'effetto di disintegrazione dei nemici una volta colpiti. Valido anche il comparto sonoro, in particolare per l'audio dedicato alla "parata", decisamente azzeccato.

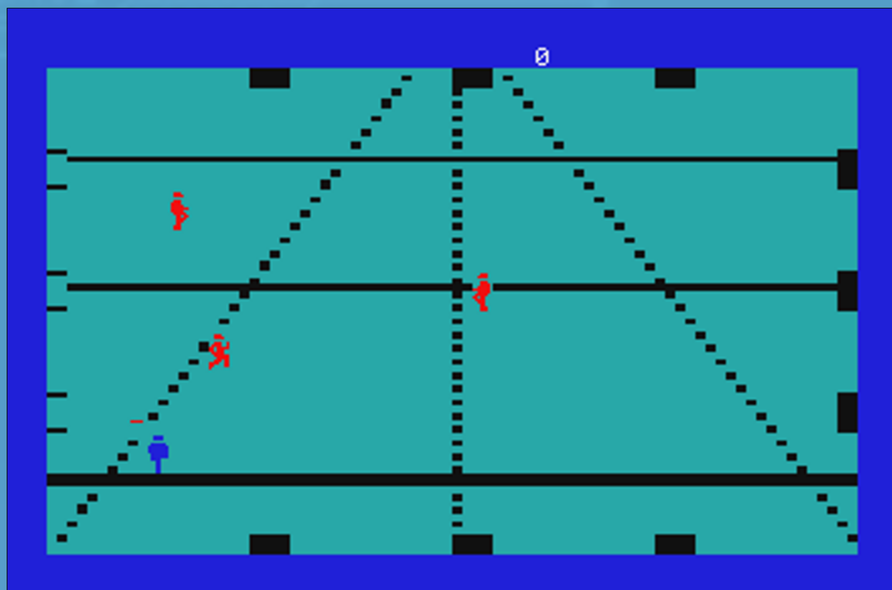
Uscito nel 1982, questo gioco colpì l'immaginazione dei videogiocatori e riuscì a catturare nel modo giusto uno dei momenti più iconici della pellicola, risultando da subito molto gradito ai possessori di questa piattaforma, che ancora oggi ricordano con piacere le lunghe partite a Deadly Discs. L'unico appunto che mi sento di fare è che la possibilità di rendere letale il disco anche nella sua traiettoria di ritorno (magari con una appo-



Come dicevo nell'articolo la grafica della versione per Atari 2600 era dignitosa… peccato per le modifiche al gameplay che lo rendessero presto monotono.



La cover art della scatola per Atari VCS: non il massimo, ma era lo stile di tutte le cartucce prodotte da M-Network per il VCS


La drammatica versione per Aquarius: davvero oscena.

sita variante di gioco) avrebbe reso più interessante lo svolgimento degli scontri, con strategie "di sponda" che così, invece, sono totalmente assenti.
Lo stesso anno, forte degli accordi stretti con la acerrima nemica Atari, il titolo venne convertito anche su VCS/2600 dalla etichetta M-Network, nata in seno a Mattel proprio per queste conversioni. La programmazione fu affidata a Jeff Ronne e Brett Stutz che fecero il possibile per portare quanto presente su Inty anche nel VCS. Il risultato, almeno graficamente, fu discreto ma la necessità di venire a patti con le minori capacità grafiche e, soprattutto, con i tradizionali joystick dotati di un solo pulsante di fuoco imposero delle riduzioni: niente opzione di parata o possibilità di chinarsi, campo di gioco più ridotto e totale assenza del Recognizer alla fine delle ondate. In sostanza queste variazioni tagliarono una buona fetta dell'appeal originale rendendo questo titolo su Atari un surrogato con il grande difetto di diventare presto monotono.

Da segnalare inoltre la conversione, l'anno seguente, anche per l'Aquarius, computer della Mattel che - a livello di capacità - non poteva competere con l'Intellivision ma che comunque qui venne davvero utilizzato nella maniera peggiore: il titolo era brutto e lontano anni luce dal gioco originale, con una grafica ridisegnata in peggio (sotto tutti gli aspetti), animata male e con un gameplay sacrificato dall'assenza - anche qui - del Recognizer. Forse uno dei peggiori titoli per questo computer.

Tornando alla versione più famosa e riuscita, quella per Intellivision, chiudo il post segnalando una curiosità: il manuale consigliava di giocare al titolo con entrambi i controller, utilizzandone uno per il movimento e l'altro per fare fuoco: sembra che - prendendoci la mano - in questo modo si riuscisse a manovrare il protagonista molto meglio. Da segnalare che comunque permaneva il problema di dover sparare da fermo in quanto uno dei limiti dell'hardware della console Mattel rimaneva comunque quello di non recepire contemporaneamente l'input del tastierino e del disco direzionale, anche se i comandi venivano impartiti da controller separati. ■





Deadly Discs nella sua versione Intellivision, l'unica veramente degna di essere recuperata, è un titolo che richiede molto impegno e molta abilità per essere padroneggiato al meglio e che offre un gameplay molto meno banale di quello che potrebbe sembrare ad una prima occhiata. Avendo la pazienza di entrare nelle sue logiche e di scovare le strategie migliori per affrontare le varie situazioni, Deadly Discs riesce a farsi apprezzare anche oggi, incarnando il perfetto esempio di titolo d'azione tanto amato negli anni ottanta.
A sorprendere ancor di più, comunque, è che tutto ciò sia stato realizzato su una macchina che, in tutta onestà, non è mai stata la più adatta ad ospitare questo genere di prodotto, dettaglio che rende ancor più preziosa questa cartuccia.
Insomma… non è un caso se questo è uno dei giochi più apprezzati dai fan di Intellivision di allora e di oggi.



ZAXXON

di Stefano Piccinni

Di grande successo, parzialmente originale e un po' ripetitivo: questo in estrema sintesi è il giudizio che si può dare su questo titolo. Tuttavia, se non avete fretta e volete saperne di più sul motivo di questa sintesi, potete tranquillamente continuare a leggere.
La società da cui il marchio Sega ebbe origine fu fondata negli anni cinquanta in territorio americano, ma nascendo sulle isole Hawaii il suo sguardo era già naturalmente rivolto ad oriente. La compagnia si occupava infatti dell'importazione e della distribuzione di slot machine e di macchine da intrattenimento a gettone destinate alle truppe americane dislocate nelle basi in tutto l'arco dell'Oceano Pacifico. Negli anni sessanta, in uno scenario che vide affermarsi il modello commerciale delle arcade si distinse per la produzione di originali giochi elettromeccanici come Periscope, ed attrasse l'interesse di investitori giapponesi. Dopo una serie di vicende societarie la nuova compagnia prese forma a Tokyo con la denominazione con cui è tuttora nota, che altro non è che una abbreviazione di Service Games. All'inizio degli anni ottanta iniziò a dedicarsi alla produzione di videogiochi coin op che si distinsero per originalità e qualità, sfornando fra gli altri un titolo particolarmente apprezzato come Zaxxon. Gli sparatutto a tema spaziale non costituivano certamente una novità, ma il titolo di Sega introdusse una piccola, sebbene importante rivoluzione nel tipico gameplay dei videogiochi di questo genere. In Zaxxon la trama del gioco fu del tutto ininfluente, e lo scopo e le modalità



Fu la grafica innovativa miscelata all'originale sistema di controllo in stile aeronautico a decretare il successo di Zaxxon nelle arcade.



Durante la fase nello spazio aperto diventa più difficile avere riferimenti visivi per l'altitudine del nostro caccia. Meglio affidarsi al preciso altimetro posto a sinistra dello schermo. Completano le indicazioni a schermo il numero di caccia rimasti, la quantità di carburante disponibile, il numero di aerei nemici da distruggere per ottenere il bonus e il livello in cui ci troviamo.



La qualità tecnica dell'arcade rimase a lungo irraggiungibile per gli hardware domestici: anche le migliori conversioni dovettero rinunciare a qualcosa, partendo inequivocabilmente dal comparto grafico.





Il potente robot Zaxxon era il boss finale da sconfiggere per proseguire nella rincorsa al record. Certo, era più simile a un grossa lavatrice industriale che a un temibile nemico, ma non era assolutamente da sottovalutare.



Seguendo una tradizione un po' stravagante dell'epoca venne anche prodotto un gioco da tavolo basato sul titolo di successo di Sega.

di gioco presero molto da Scramble di Konami. Fu però l'uso della caratteristica visuale isometrica a fare la vera differenza; con questa visuale la navicella comandata dal giocatore poteva muoversi nello spazio sia sul piano orizzontale che su quello verticale; occorreva quindi fare attenzione non solo alla posizione di un'insidia o di un nemico, ma anche alla sua altezza. È il caso di dire che venne aggiunta una nuova dimensione al gameplay; benché infatti non si trattasse di un vero e proprio motore grafico tridimensionale il risultato era quasi il medesimo sia dal punto di vista dell'azione di gioco sia da quello della visualizzazione grafica.

Il movimento sull'asse diagonale, ossia lo scrolling dell'area di gioco, era fisso: come accennato precedentemente tramite un joystick ad otto direzioni il giocatore controllava il movimento e l'altitudine del piccolo caccia, e con il pulsante di fuoco poteva sparare contro le unità nemiche. Controintuitivamente (ma come su un vero aereo) per guadagnare quota occorreva tirare a sé la leva del joystick e per abbassarsi spingere la leva in alto; l'altimetro posto sulla sinistra della schermata ci avrebbe comunque aiutato nella regolazione della quota soprattutto quando si trattava di infilare stretti varchi fra i muri. La mappa di



Fronte del flyer statunitense. Il coin-op fu distribuito da Gremlin.



Interno del flyer con particolare sul pannello, che era in stile aeronautico anche riguardo al controllo in volo del caccia pilotato dal giocatore.



Il flyer del distributore tedesco ricorda maggiormente la locandina di un film espressionista degli anni venti, disegnata probabilmente dal cugino del professore Guidobaldo Maria Riccardelli.





In Super Zaxxon la fase nello spazio aperto fu sostituita con un angusto tunnel.



Non fu l'unica modifica apportata: gli sfondi e gli sprite delle unità nemiche vennero ridisegnati e fu utilizzato uno schema colori differente. La velocità dello scrolling fu considerevolmente aumentata rendendo il gioco ancora più difficile da padroneggiare.



In Super Zaxxon anche il robot lavatrice scomparve per lasciare il posto a questo draghetto. Ma cosa mangiavano alla mensa della Sega?

gioco era divisa in diciotto aree, ciascuna costituita da tre fasi: nella prima fase si sorvolava una fortezza galleggiante, evitando ostacoli e barriere e al contempo cercando di distruggere armamenti e strutture, nella seconda si affrontava nello spazio aperto la flotta dei caccia e nella terza si penetrava nelle potenti difese del quartier generale nemico, fino all'approccio con il boss finale, ossia Zaxxon, un robot corazzato armato di missile a ricerca. Era possibile distruggere il robot, come anche il missile dopo il suo lancio, e il gioco sarebbe proseguito con difficoltà aumentata. Il titolo ebbe tutte le carte in regola per diventare un successo; le meccaniche di gioco erano semplici



Buona invece la conversione per Colecovision, spesso presa come esempio delle potenzialità della console. Fu sicuramente uno dei titoli più desiderati per quella piattaforma.



Coleco ottenne i diritti per le conversioni del titolo sulle console domestiche. Questa fu la scadente versione per Atari 2600 del 1982.



Anche nella conversione per Intellivision rilasciata nel 1983 rimase ben poco del titolo originale. Era fatta così male che gli utenti, con un gioco di parole, la soprannominarono Zaxxoff.



Le conversioni per SG-1000, SC-3000 e MSX sono identiche, e non c'è differenza nella qualità complessiva molto bassa. In particolare le spettacolari esplosioni sono state cancellate e lo scrolling è scattoso e per niente fluido, facendo fare a Sega una pessima figura sul proprio hardware.



Molto buona la conversione prodotta da Synapse per Commodore 64 nel 1984, penalizzata esclusivamente dalla mancanza di brillantezza nella palette colori del computer Commodore. Probabilmente la migliore versione domestica.



Zaxxon venne anche convertito nel 1984 da Sega per PC IBM su MS/DOS, in tutto lo splendore dei quattro colori della modalità grafica CGA.



Decisamente sottotono la conversione distribuita nel 1985 da US Gold per ZX Spectrum, particolarmente brutta e povera se paragonata alle versioni per la concorrenza.



Nella conversione di Datasoft del 1983 per Apple][si perse molto della ricchezza grafica del coin-op e anche il comparto audio venne semplificato all'estremo. Era tuttavia fluido e giocabile, mantenendo inalterato il divertimento offerto dal titolo originale.



Le conversioni di Sega per i computer Atari 8 bit e la console 5200 sono identiche, lo scrolling è molto fluido ma le esplosioni e gli sfondi sono semplificati all'osso. Anche la scelta della palette colori lascia perplessi.

da comprendere ma difficili da padroneggiare, ed i videogiocatori apprezzarono il nuovo livello di sfida introdotto dal gameplay e la grafica accattivante e dettagliata. Eliminati i pregi tuttavia il gioco in sé era molto ripetitivo, ma occorre considerare che Zaxxon fu il pilastro su cui si è fondato un intero stile di design videoludico. Fra il 1982 e il 1985 furono rilasciate numerose conversioni per i più diffusi computer e console; segnaliamo fra queste le conversioni per Atari 2600 e Intellivision, che non utilizzarono la consueta visuale isometrica, ma una visuale posteriore in terza persona. Nelle didascalie degli screenshot sono inseriti maggiori dettagli sulle conversioni prodotte.

Al titolo originale fece seguito Super Zaxxon, che presentava una palette di colori differente, un drago al posto del robot-lavatrice e un significativo aumento nella velocità della astronave del giocatore, che andava ad incrementare la difficoltà complessiva del gioco. Nel 1987 fu rilasciata una speciale versione chiamata Zaxxon 3D per Sega Master System, da utilizzare con gli appositi occhialini. La visuale tuttavia non era isometrica ma simile a quella utilizzata per le conversioni VCS e Intellivision. L'ultimo sequel, Zaxxon Motherbase 2000, fu rilasciato nel 1995 per Sega32X ma fu criticato per avere poca attinenza con il titolo originale. Piccola curiosità: nel 1982 venne prodotto e distribui-



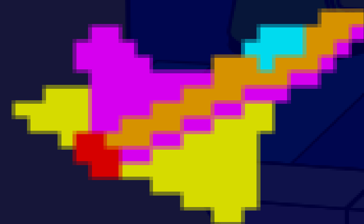


Di Zaxxon vennero anche prodotte versioni handheld e mini arcade come questo bell'esemplare distribuito da Coleco, ricercatissimo dai collezionisti.

to nelle arcade un bootleg dal titolo Jackson!

Nel caso vi fosse venuta voglia di fare una partita, ecco qualche consiglio per affrontare al meglio le insidie di Zaxxon:

- Prestate attenzione alle riserve di carburante del vostro caccia e distruggete i serbatoi nemici per non trovarvi a secco.
- Eliminare i caccia nemici a terra renderà più semplice guadagnare il bonus per la distruzione degli aerei avversari.
- Volare ad un'altitudine di una tacca e mezzo vi permetterà di distruggere le strutture nemiche senza essere colpiti dai loro proiettili.
- Per distruggere il robot mantenete l'altitudine a 2 tacche e mezzo.
- Sparando in continuazione potete rendervi conto se l'altitudine è corretta per effettuare un determinato passaggio.
- Durante la fase nello spazio un mirino a forma di X bianca comparirà davanti al caccia ogni volta che un aereo nemico sarà a tiro, ma la maggior parte delle volte sarà troppo tardi per sparare. Meglio portare il caccia alla massima altitudine e sparare in continuazione; distruggerete all'istante i caccia nemici appena saliranno di quota. ■





C'è poco da aggiungere alla completissima analisi del buon Stefano Piccinni che avete appena letto. Vi dirò solo che Zaxxon per me, ragazzino di 8 anni, è stato per molto tempo l'esempio della grafica "da bar" che sognavo di poter avere a casa. La sua impostazione isometrica e la cura degli sprite presenti a schermo mi avevano letteralmente rapito. Certo, dal punto di vista del gioco vero e proprio ero una schiappa e quelle poche volte che lo giocavo le mie partite duravano veramente pochi secondi, ma si trattava comunque di uno dei titoli più iconici dell'epoca.
Considerate le mie scarse capacità, era il classico cabinato in cui preferivo fare da spettatore. Se vi piacciono i giochi arcade e la grafica isometrica non vi confonde (nel tempo ho scoperto che molti giocatori la digeriscono piuttosto male) Zaxxon è sicuramente da recuperare. Non credo potrà rapire le giovani generazioni, ma noi vecchiacci, complici anche i ricordi che lo accompagnano, siamo ancora in grado di godercelo, magari con una fugace partita tra una sessione di GTA V e una missione di Star Wars Squadrons.



Nicola Russo
Uno dei primissimi giochi avuto sul Commodore 64. Ragazzi.. che gran giocone non era?!?
Ancora oggi lo reputo una perla di gioco!!!

Massimo Fabris
La versione per Colecovision l'ho praticamente divorata all'epoca. Non arcade perfect ma assolutamente di valore..

Marco Gabri
Su Coleco era il gioco migliore!

Mariano Paternoster
Bellissimo titolo, giocato su Colecovision qualche decennio fa.

Ennio Testa
Avrei voluto taggare il mio papà... ci giocavamo su Commodore 64... Spettacolo!


OLTRE LE BARRIERE
DELL'HARD E DEL SOFT.
MSX BASIC version 1.0
Copyright 1983 by Microsoft
24456 Bytes free
Disk BASIC version 1.0
Ok
color auto goto list run
MSX
SVI 728 PERSONAL COMPUTER
SVI SPECTRAVIDEO SVI-707 DISK DRIVE MSX
SVI™
SPECTRAVIDEO
il computer del grande standard MSX
Distributore per l'Italia COMTRAD Divisione Computers Tel. (0586) 424348 TLX 623481 COMTRD I



FAMILY COMPUTER
ファミリー コンピュータ
SECONDA PARTE

Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM

Nello scorso numero abbiamo visto come Nintendo sia riuscita ad imporsi sul mercato Giapponese proponendo il suo Famicom ad un prezzo incredibilmente basso e con una strategia di marketing perfetta.
A metà del 1983, quando ancora la console non era stata lanciata nel mercato interno, ma risultava già definita nelle sue caratteristiche hardware, il presidente dell'azienda, Hiroshi Yamauchi, stava già guardando fuori dai confini nazionali e, più precisamente, verso gli USA.
E' innegabile che il successo della console VCS/2600 su scala mondiale avesse profondamente colpito Yamauchi che, consapevole della forza di Atari sui mercati esteri, inizialmente tentò di allearsi con lei piuttosto che porsi in diretta concorrenza.
L'idea era quella di proporre il Famicom in esclusiva proprio ad Atari che, previo pagamento delle opportune royalties, avrebbe prodotto e distribuito la console Nintendo in occidente apponendovi sopra il proprio marchio.
Vi immaginate un Famicom a marchio Atari? No?
Beh... sappiate che questa possibilità, una vera e propria "sliding doors" della storia dei videogame, fu molto più vicina a realizzarsi di quello che credete.
Infatti le due aziende erano ad un passo dall'accordo quando accadde qualcosa che fece cambiare idea ad Atari.
La "leggenda ufficiale" vuole che proprio durante la fiera del CES nel 1983, luogo dove le due aziende stavano definendo questo patto commerciale, i dirigenti Atari si imbatterono nello stand Coleco dove videro una versione su cassetta di Donkey Kong girare sul computer Adam. Siccome negli Stati Uniti i diritti in esclusiva di quel gioco su nastro li aveva in esclusiva Atari (Coleco deteneva solo quelli su cartuccia), tali dirigenti sarebbero andati su tutte le furie pensando che i giapponesi stavano venendo meno agli accordi già in essere.
Tale arrabbiatura avrebbe così portato alla rottura della trattativa in corso.
Ora, vi sembra credibile che dei manager di così alto livello si possano essere comportati come dei ragazzini isterici, mandando a monte un accordo di tale portata per questo motivo?
Posto che quella versione che avevano visto era stata prodotta da Coleco solo a scopo dimostrativo e sarebbero bastati cinque minuti per chiarire l'equivoco, questa sembra piuttosto la classica scusa per tirarsi fuori da una situazione spinosa senza rimetterci la faccia.
Dovete infatti sapere che nel momento in cui





IL MICORFONO DEL FAMICOM

Una delle modifiche apportate alla versione occidentale della console fu la rimozione del microfono dal secondo controller. Posto che in occidente non esisteva in realtà un controller numero 2 visto che le periferiche erano tranquillamente scollegabili e invertibili, questo hardware non era effettivamente stato utilizzato molto nemmeno in Giappone.
Uemura ha ammesso che venne inserito sia per offrire una possibilità in più agli sviluppatori sia perché, strano a dirsi, era comunque meno costoso dei tasti SELECT e START presenti sul controller numero 1.
Alla fine venne previsto il suo utilizzo solo in una manciata di giochi, tra i quali The Legend Of Zelda nel quale poteva essere utilizzato per sconfiggere un boss che detestava il rumore: al posto di un flauto da trovare nel gioco, si poteva alzare al massimo il volume del microfono del secondo controller e gridarvi contro per ottenere lo stesso effetto. Ovviamente questa alternativa, nella versione NES, venne del tutto meno.
Ah, se ve lo state chiedendo… non c'era nessun riconoscimento vocale da parte del Famicom, cioè software e hardware non potevano capire minimamente cosa stavate dicendo, sentivano solo che stavate dicendo (o urlando) qualcosa. In effetti un po' troppo poco per essere implementato con efficacia nei gameplay dell'epoca.

Atari stava trattando l'esclusiva per la distribuzione mondiale del Famicom, i suoi laboratori di ricerca e sviluppo avevano per le mani i prototipi del "progetto 3600" (in seguito rinominato 7800), la nuova console destinata a sostituire lo sfortunatissimo 5200. Il bivio di fronte agli americani era quindi il seguente: gettare tutto il lavoro fatto internamente per vendere una console realizzata in Giappone, con buona pace dell'orgoglio nazionale, o procedere con un prodotto "made in America" (almeno per quanto riguardava la progettazione) che mantenesse viva la tradizione Atari. Vi stupirà sapere che molti ingegneri Atari, proprio gli stessi che stavano seguendo il "3600", sembra spingessero per la prima opzione perché, di fronte ai primi Famicom ricevuti, erano rimasti stupefatti dalle capacità della macchina Nintendo.
Diversa era invece la percezione della dirigenza che aveva probabilmente grosse riserve nell'affidare la console del rilancio ad un prodotto etsero, perdendo così il controllo sull'hardware venduto dall'azienda.
Qualsiasi fosse il reale motivo della rottura, il risultato fu che Nintendo si trovò senza un distributore e, pur cercando un'alternativa, non trovò nessuna azienda affidabile e sufficientemente grande che potesse farsi carico di un lancio così importante.



Questa immagine ritoccata comparsa sul sito Atariage è senza dubbio suggestiva e solleva una domanda legittima: il NES avrebbe avuto lo stesso successo nelle mani di Atari? Il forum dello stesso sito è abbastanza concorde nell'affermare che Atari sarebbe riuscita ad affossare anche il Famicom… come dargli torto?

Ah, per la cronaca, l'aspetto della console Atari sarebbe stato comunque diverso, visto che il NES così come lo conosciamo venne realizzato nel 1985.



IL CHIP CIC 10NES

Un simpatico regalo fatto a noi occidentali fu il maledetto chip 10NES, conosciuto anche come Checking Integrated Circuit , o CIC. Di fatto si trattava di un blocco hardware che si occupava di verificare non solo che le cartucce inserite nella console fossero originali, ma anche che fossero relative alla regione corretta. Detto in altri termini è colpa sua se i giochi USA non partivano sulle nostre NES, e - sopratutto - perché una cartuccia acquistata in Francia, Spagna o Germania non girava sulle console vendute in Italia. Infatti Nintendo ebbe la geniale idea di separare in due aree ben distinte i paesi con sistema PAL: la zona A (Gran Bretagna, Italia e Australia) e la zona B (Francia, Spagna, Germania e, in generale, tutta l'Europa del nord), spaccando di fatto in due il nostro continente. Se il problema all'epoca era relativo, perché il circolo dei giochi tra i vari paesi era effettivamente minimo e andava ad impattare gli importatori paralleli piuttosto che i privati, in epoca moderna si è rivelato un fastidioso limite per il libero scambio dei giochi nel mondo dell'usato e del collezionismo.

In sostanza se il 10NES non legge il giusto chip all'interno della cartuccia inserita, resetta a ciclo continuo la console, dando all'utente una schermata bianca lampeggiante e il led rosso intermittente.
Da tempo si è però capito come ovviare alla cosa e internet è pieno di guide a riguardo.
Qui vi propongo la soluzione più barbara, ma effettivamente più facile da eseguire per rendere universale la vostra NES. Smontando con attenzione la console, sulla parte inferiore della scheda madre troverete il chip incriminato, identificato proprio dalla scritta U10 CIC. A questo punto è sufficiente tagliare il quarto pin da destra nella parte inferiore del chip, come nell'immagine qui a destra (prelevata dal forum reboot.ms). Con questo passaggio, una volta rimontato tutto, la console accetterà qualsiasi cartuccia, NTSC, PAL A e PAL B, dato che avete appena impedito al chip di resettare la console, rendendolo a tutti gli effetti inutile il 10NES.
Se siete dei puristi dell'integrità del vostro hardware probabilmente preferirete recuperare una NES per ogni zona… ma se non lo siete armatevi di cacciavite e forbicina e non dovrete più controllare la zona della cartuccia che state acquistando.



In qualche modo, però, questo stallo fece gioco a Yamauchi che, nel frattempo, vide la sua console diventare leader incontrastato del mercato giapponese.
Durante tutto il 1984 i guadagni del Famicom continuarono a salire vertiginosamente, rimpinguando le casse della casa di Kyoto e rafforzando non solo la fiducia in questa console, ma anche la fiducia che Nintendo aveva in se stessa, convincendosi così di avere le spalle abbastanza larghe per poter sbarcare in America da sola, senza l'aiuto di nessuno.
La situazione negli USA, va detto, era nel frattempo cambiata radicalmente. Atari, pochi mesi dopo la rottura dei rapporti con Nintendo, fu vittima del crash dei videogame, venne divisa e Jack Tramiel, nuovo capo della parte "home", mise in naftalina il 7800 e si concentrò sul solo mercato dei computer.
A tutti gli effetti in USA (perché la situazione nel mondo era comunque ben diversa) le console da gioco sembravano finite.
Alla luce di questa evoluzione, il mancato accordo per la distribuzione del Famicom fu una vera botta di fortuna per Nintendo, che aveva rischiato di rimanere invischiata in questo tracollo.
Il vero problema per Nintendo, ora, era quindi quello di riuscire a vendere agli americani un prodotto che non volevano più.
Ma ancora una volta, contro tutti i pronostici, i geni della grande N riuscirono a trovare la chiave giusta per superare il problema.
Il Famicom venne così presentato negli USA al CES del 1985 con il nome di Nintendo Entertainment System, per gli amici NES, e aveva un aspetto totalmente rinnovato, così da venire incontro ai gusti occidentali.
Squadrato, con due tonalità di grigio e una banda nera verticale, risultava esteticamente più futuristico rispetto alla contro-

parte nipponica, ma non perdeva comunque il suo aspetto "giocattoloso", dettaglio su cui Nintendo puntava molto anche in occidente. Allontanandosi dalla vecchia concezione di console pensate come elementi del salotto e utilizzate anche dagli adulti, NES sembrava dire a tutti "non prendetemi troppo seriamente, sono un prodotto per far giocare i vostri figli!".
Posto che poi ci avrebbero comunque giocato anche gli adulti, questo era un posizionamento di marketing assolutamente geniale per staccare nettamente questa macchina da tutto quello che c'era stato prima. A supporto di questa strategia possiamo notare che nel pack più lussuoso (249,99 $) trovavano spazio sia la pistola Zapper che R.O.B., periferiche che dovevano ammaliare i bambini più che gli adulti. In particolare proprio R.O.B., supportato solo da due giochi e poi dimenticato dai programmatori Nintendo, pareva essere stato creato per impressionare il pubblico di ragazzini piuttosto che per scopi ludici.
Altro punto favore della macchina fu l'assoluta qualità dei titoli presentati, già curatissima in madrepatria e quindi, di riflesso, altrettanto valida in USA. Vi basti pensare che il pack più economico (199$) veniva venduto con Super Mario Bros. incluso.



Lo sfortunato R.O.B., ben presto dimenticato, ma decisivo per colpire la fantasia dei piccoli videogiocatori dell'epoca.

LA BEAM GUN O ZAPPER



Famosa in occidente quasi quanto la console a cui doveva essere collegata, la Beam Gun Nintendo per Famicom venne rilasciata in Giappone nel febbraio 1984. Il suo aspetto era, a tutti gli effetti, quello di un classico revolver Colt del Far West, come potete ammirare nella illustrazione presente sulla scatola originale. In bundle con la periferica venne inserito inizialmente Wild Gunman, titolo effettivamente molto in sintonia con l'aspetto della periferica. Il titolo è, tra le altre cose, famoso per essere comparso, nella sua versione da bar, in Ritorno al Futuro Parte II.



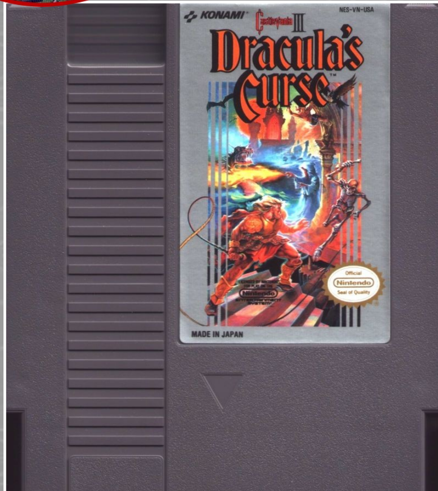
In Usa la pistola (rinominata Zapper) venne distribuita nel 1985 in concomitanza del lancio del NES, ma con un aspetto completamente rinnovato per non violare le leggi statunitensi che vietavano di riprodurre armi reali. La sua linea divenne quindi quella spigolosa e futuristica che ben conosciamo. Inizialmente grigia, nel 1988 assunse un colore arancione per diminuire ulteriormente la possibilità che venisse scambiata per un'arma funzionante.
Da noi il titolo più famoso legato alla Zapper è senza dubbio Duck Hunt, ma sono abbastanza noti anche il già citato Wild Gunman e Hogan's Alley, una specie di poligono di tiro poliziesco. Se ve lo state chiedendo, durante la vita commerciale della console sono stati pubblicati 17 titoli ufficiali compatibili per questa periferica.











Il formato delle cartucce occidentali, chiamate "Game Pak" non permetteva l'implementazione di chip audio aggiuntivi interni a causa della rimozione di due pin nel connettore. A farne le spese furono alcuni giochi che in Giappone potevano godere di questo potenziamento, come Castelvania III

Altra modifica fu nel formato delle cartucce, che diventarono più grandi per effetto della piedinatura che passava da 60 a 72 pin, e nel sistema di inserimento delle stesse nella console, che su NES venne resa frontale e coperta da uno sportellino.

Tale scelta, che imponeva anche la pressione della cartuccia verso il basso per essere letta dalla macchina, si è poi rivelata il vero tallone d'Achille di questo restyling, con cartucce che non venivano lette correttamente in seguito alla deformazione del connettore interno. Un problema che molto spesso affligge proprio le console recuperate dopo anni, in particolar modo se lasciate per lungo tempo con un gioco inserito al suo interno.

Ma non era solo il pubblico a dover ritrovare la fiducia nelle console, perché anche i negozianti guardavano con sospetto qualsiasi macchina da gioco

Ciò che invece cambiò fortemente fu l'approccio verso il prezzo della macchina, che - diversamente dal Giappone - qui risultò decisamente più costosa rispetto al potere d'acquisto dell'Americano medio. Tale orientamento era evidente nel design della macchina che poteva contare su controller scollegabili ed un'uscita video composita decisamente migliore dell'uscita RF originale (che comunque era sempre presente sul retro del NES).



Titoli come Super Mario Bros. 3 arrivarono in Europa con molto ritardo rispetto alla loro effettiva uscita originale... si parla di tre anni, non proprio pochi per l'epoca.



In questa immagine il NES 101, restyle uscito nel 1993 in Usa e Australia e che, come potete vedere, rinunciava al sistema di caricamento delle cartucce frontale (chiamato ZIF: Zero Insertion Force) che tanti problemi aveva causato nel modello precedente. Vi farà piacere sapere che anche il chip di protezione 10NES venne tolto da questa versione così da eliminare ulteriori problemi di lettura delle cartucce. Tale rimozione rese di fatto questo NES universale, capace di leggere quindi non solo le cartucce PAL A e B, ma anche le cartucce non originali... evidentemente, essendo alla fine della sua vita commerciale, tale protezione non era più ritenuta fondamentale da Nintendo che preferì ridurre ulteriormente i costi dell'hardware. Anche il pad venne ridisegnato nello stile dei più moderni controller SNES ed è conosciuto, in questa forma, con il simpatico nomignolo di "dogbone".

Una versione della console senza difetti quindi?

Beh, non proprio, visto che nel nome del risparmio venne sacrificata anche l'uscita composita, lasciando come collegamento alla televisione la sola connessione RF che però, per un problema di progettazione, risultò di qualità davvero scadente e flagellata da fastidiose interferenze.

Per la cronaca il prezzo di vendita del NES New Style all'uscita fu di 49,99 Dollari, pari a circa 75 Euro di oggi.

...LA LICENZA DI NINTENDO



Come scritto nello scorso numero, Yamauchi inizialmente fu contrario alla possibilità di aprire la sua console a produttori software esterni, ma alla fine dovette cedere per la pressante richiesta di nuovi giochi da parte del pubblico, una richiesta che Nintendo da sola non poteva soddisfare. Abbiamo quindi visto come i primi sei editori (Hudson Soft, Namco, Konami, Capcom, Taito, e Jaleco) entrarono nel mercato con grandissimo successo, avendo però la sola limitazione di dover pagare quanto dovuto a Nintendo. Ovviamente il risultato di queste prime uscite attirò ulteriori marchi verso il Famicom e Yamauchi, a quel punto, tirò il freno a mano. La sua analisi del crollo di Atari e del mercato statunitense, infatti, aveva identificato la causa proprio nell'arrivo sul mercato di troppi giochi di scarsa qualità, realizzati con il solo scopo di guadagnare senza preoccuparsi del reale valore del prodotto. La sua paura che anche il parco giochi Famicom finisse per saturarsi nello stesso modo era del tutto legittima e lo costrinse ad imporre a queste nuove aziende regole ancora più stringenti per poter usufruire della licenza Nintendo: royalty più salate, possibilità di realizzare solo tre giochi all'anno (poi diventati cinque), produzione fisica delle cartucce delegata a Nintendo stessa, ordine minimo di 10.000 pezzi e pagamento anticipato. Pur di partecipare ai successi del Famicom le aziende giapponesi accettarono queste condizioni che, tutto sommato, anche oggi sembrano legittime e mirate effettivamente a preservare la qualità dei giochi disponibili sulla piattaforma. Molto diversa fu invece la risposta dei produttori americani come Atari, Activision, Epyx e Electronic Arts che rifiutarono delle limitazioni così stringenti e cercarono in tutti i modi di ottenere delle deroghe, ma senza successo. Discorso a parte merita Atari Games, etichetta nata dalla divisione della azienda originale e che produceva macchine arcade. Con la sua etichetta Tengen acquisì la licenza e produsse tre titoli perfettamente conformi alla politica Nintendo, ma segretamente studiò il chip di blocco presente nelle cartucce NES e ne realizzò uno proprio (chiamato Rabbit) per poter produrre tutti i giochi che voleva senza dover passare per Nintendo che, come prevedibile, li portò in tribunale. Visti i tempi della giustizia, però, Tengen ne approfittò pubblicando poco meno di venti titoli per NES totalmente fuori dal controllo di Nintendo, quasi tutti usciti nel 1989.

Molto più discutibile era invece l'obbligo che Nintendo imponeva alle software house di non realizzare conversioni dei giochi pubblicati su NES per altri sistemi domestici concorrenti se non dopo ben due anni dall'uscita del gioco sulla loro console. Un obbligo di esclusiva temporale che a tutti gli effetti si configurava come un abuso della posizione dominante dell'azienda. Come immaginerete SEGA lamentava questa politica e anche gli organi competenti americani, molto sensibili ai termini "mercato" e "libertà", indagarono a riguardo, con il risultato che Nintendo, verso la fine degli anni ottanta, tolse autonomamente questo genere di vincolo prima che le venisse imposto.

Sorvoliamo invece sul tema della censura, perché è risaputo come questo stretto controllo di Nintendo sui giochi, soprattutto per la generazione successiva di console, sfociò in una serie di castrazioni per molti videogiochi ritenuti "violenti".





elettronica venisse loro proposta. Scottati infatti dalle vicende Atari di due anni prima, le grandi catene di distribuzione inizialmente avevano storto il naso di fronte al prodotto Nintendo.
Per dare un messaggio ben preciso alla categoria e testare il suo modello di business, la casa giapponese decise di lanciare NES nel Natale del 1985 solo nella zona di New York, stringendo con i negozianti accordi particolarmente vantaggiosi che azzeravano i rischi di giacenze e di invenduti a loro carico. La decisione, se da una parte portò alla vendita di 50.000 pezzi, servì però più a dimostrare alle grandi catene di negozi che con Nintendo non si rischiava nulla e che il prodotto aveva effettivamente un mercato.
Quando nel 1986 la distribuzione del NES venne estesa su tutto il suolo americano, non incontrò così nessuna resistenza o perplessità da parte delle grandi reti di vendita al dettaglio.
Come previsto da Nintendo, i numeri incoraggianti registrati nel Natale '85 a New York vennero poi confermati nel resto del paese che accolse questa nuova macchina molto bene, in un crescendo di vendite e di fama che arrivò, verso la fine degli anni ottanta, a rendere il NES un successo indiscusso, una vera e propria icona pop desiderato da tantissimi ragazzini in tutto il paese.
Una rinascita del mercato di portata tale che vide rientrare in competizione anche Atari stessa che riesumò proprio il citato 7800 nel tentativo di approfittare del nuovo interesse della gente verso le macchine da gioco elettronico domestiche.


Una delle tante foto disponibili in rete nelle quali il connettore cartucce del NES viene bollito in acqua distillata. Per molti il metodo è risultato sufficiente a ripristinare la perfetta lettura delle game pak. In caso di esito negativo l'alternativa rimane quella di piegare e ripristinare la posizione originale di ogni singolo PIN (con molta cura) attraverso l'uso di un oggetto sottile, appuntito e resistente.

Ben diverso invece il risultato in Europa, continente verso il quale Nintendo si rivolse in colpevole ritardo e senza preoccuparsi di avere una visione di insieme coerente. In sostanza il NES arrivò in ogni paese tramite importatori locali, con strategie e capacità di penetrazione del mercato spesso insufficienti. In Italia, ad esempio, la macchina venne distribuita da Mattel con un lancio avvenuto verso la fine del 1987, inizialmente senza investimenti pubblicitari di rilievo e curando veramente male i rapporti con la stampa specializzata. Pare infatti che ottenere titoli da recensire direttamente dal distributore fosse per le riviste italiane dell'epoca una vera impresa, al punto che spesso le stesse testate si rivolgevano ai negozi della loro città (di solito Milano e provincia) per avere delle cartucce da recensire.
Come se ciò non bastasse qui da noi NES arrivò come secondo, visto che al momento del suo lancio il SEGA Master System era già disponibile da un anno nei negozi. Considerate poi che la console Nintendo si dovette fare strada in un mercato che si era già fortemente orientato ai computer (molto più



In questa immagine ecco invece il restyle giapponese del Famicom, l'HVC-101 o New Famicom (come chiamato informalmente), simile a quello americano ma piatto sulla parte superiore per permettere l'inserimento della cartuccia necessaria all'uso del Disk System. Inoltre la macchina venne dotata dell'uscita video composita, molto migliore di quella RF del modello NES 101.



La confezione originale dell'edizione Action Set che comprendeva, oltre ai due controller, anche la pistola Zapper. Da notare la cartuccia speciale contenuta all'interno che, in un solo supporto, includeva sia Super Mario Bros che Duck Hunt.

che negli USA) e che, una volta raggiunta una sufficiente notorietà, dovette confrontarsi anche con il rampante mondo dei 16 bit, rappresentati sia dal ben più preformante Megadrive che dalla serie di computer Amiga. Insomma, una parte del pubblico italiano (ma potremmo anche dire europeo), non visse questa macchina come la massima espressione del videogioco, ma come un giocattolo per bambini e fratelli minori utile a prepararli a qualcosa di più serio.
Alla luce di questo, pur riuscendo alla lunga a divenire anche da noi un buon successo, NES non arrivò ad essere sinonimo di videogame come accadde in Giappone ed USA. Sicuramente molto del terreno perduto venne recuperato grazie a GIG che, divenuta distributrice esclusiva per l'Italia della Nintendo verso il 1992, si impegnò maggiormente nel promuovere i prodotti della casa di Kioto, senza però incidere significativamente sul piccolo 8 bit Nintendo, in quel momento storico oramai vicina al suo pensionamento.

Già, nonostante tutto, alla fine anche per questa straordinaria macchina arrivò il momento di andare in pensione, sovrastata oramai dalle ben più affascinanti prestazioni delle console a 16 bit.
Per il NES in America ed Europa la dismissione ufficiale arrivò nel 1995, non prima di un restyle economico della macchina avvenuto alla fine del 1993.
Una revisione hardware molto simile toccò nello stesso periodo anche al Famicom, con la differenza che in Giappone, per effetto del suo immenso successo, la console venne ufficialmente distribuita addirittura fino al 2003, rendendo Famicom la macchina più longeva della storia dei videogiochi, con una durata commerciale in madrepatria di ben 20 anni.
Alla fine di questa lunga e importante presenza nei negozi, tra Famicom e NES vennero vendute nel mondo un totale di 61,91 milioni di console, non male per un progetto nato in una azienda che fino a quel momento aveva prodotto principalmente carte da gioco, giocattoli ed era conosciuta praticamente solo in Giappone.
Ma al di là dei freddi numeri, ciò che maggiormente viene riconosciuto a questa macchina è il merito di aver fatto rinascere un settore che, almeno negli USA, tutti davano per spacciato ed è innegabile che i videogiochi senza Nintendo e la sua console a 8 bit oggi sarebbero un mondo molto diverso.

Il nostro sguardo su Famicom-NES non finisce qui, perché il prossimo mese andremo a vedere nel dettaglio molte periferiche meno conosciute per le due versioni della console e, soprattutto, analizzeremo il Disk System, add-on che non uscì mai dai confini giapponesi, ma che è davvero un pezzo di storia che merita di essere raccontato. ■

Kid Icarus

Kid Icarus (Hikari Shinwa: Parutena no Kagami in Giappone), fu uno dei titoli di punta al lancio in Italia del NES (la copertina del gioco comparve in molte pubblicità dell'epoca), ma nella realtà il titolo in Giappone inizialmente venne progettato e diffuso alla fine del 1986 in versione dischetto (per l'apposito lettore realizzato per Famicom). La scelta di questo formato dipese dal fatto che in quel momento i dischetti avevano una maggiore capienza in termini di memoria, quantità necessaria per contenere la vastità del gioco che il team di sviluppo aveva in mente, oltre che un minor costo di produzione.
Già, a proposito del team che si occupò di Kid Icarus, questo fu l'R&D1 interno a Nintendo, quello capitanato da Gunpei Yokoi, il geniaccio che aveva inventato i Game&Watch e di lì a poco avrebbe anche realizzato il Game Boy. In questo caso Gunpei figura come produttore, perché a dirigere il gioco fu in realtà Satoru Okada che lo portò a termine anche con la collaborazione di Yoshio Sakamoto... in pratica quasi tutto il team dietro al primo, leggendario, Metroid uscito solo pochi mesi prima.
Kid Icarus di per sé era un platform che si sviluppava in verticale, nel quale si doveva sia sparare che saltare e, elemento piuttosto particolare per l'epoca, anche raccogliere oggetti che potenziavano le capacità del protagonista, un dettaglio che mescolava quindi gli elementi action con quelli tipici dei giochi di ruolo. Il fatto poi di averlo sviluppato con in mente un supporto magnetico riscrivibile, fece sì che il titolo, almeno nella sua versione originale, avesse anche l'opzione per il salvataggio. Elemento che accomunò ancora di più il gioco con i classici GDR.
La storia vedeva il nostro eroe Pit, una specie di Cupido (o angioletto) dotato di ali, arco e frecce, combattere contro le orde di mostri scatenati da Medusa, dea delle tenebre, per liberare la dea della luce Palutena e salvare il mondo di Angel Land.
Al fine di raggiungere tale scopo Pit doveva recuperare tre tesori



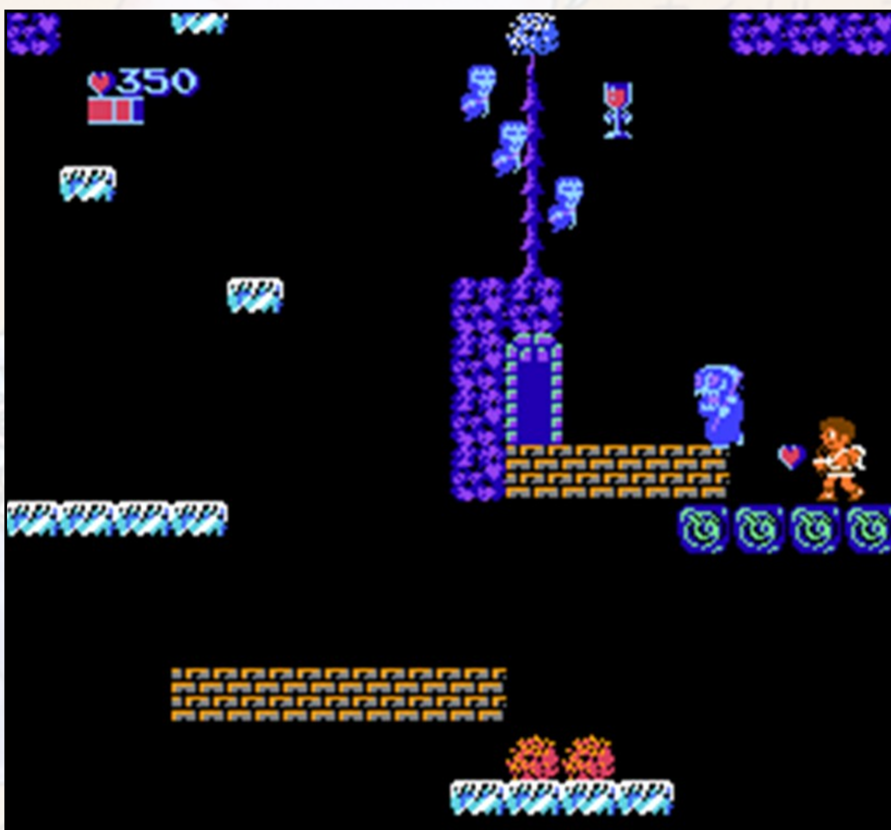
Lo sfondo nero può risultare un po' povero oggi... ma la bellezza degli sprite e degli elementi di scenario erano davvero ottimi e dimostravano molto bene il potenziale della console.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



Il sistema di password necessario a continuare la partita dal punto in cui eravate arrivati non era esattamente semplicissimo. Per la cronaca i codici venivano indicati come "parole sacre"... saranno pure sacre... ma decisamente senza senso!

sacri e sconfiggere Medusa in persona al termine del suo viaggio. Insomma... nulla di nuovo sotto il cielo dal punto di vista della storia, ma quello che lo distinse fu la sua realizzazione che, con il tempo, rese questo titolo un piccolo cult.
Innanzi tutto da un punto di vista tecnico il titolo era davvero notevole per l'epoca e, a ben vedere, non sarebbe potuto essere altrimenti visto che sia il motore di gioco che gran parte del team artistico erano gli stessi di Metroid. Il programma girava benissimo ed aveva una grafica chiara e pulita che mostrava qualche incertezza solo quando molti sprite comparivano a schermo. Certo, lo sfondo nero oggi appare un pochino povero, ma nel contesto dell'epoca non era un dettaglio che pesava davvero molto nella percezione del giocatore. Ciò che contava era la bellezza degli sprite e la giocabilità, ed entrambi qui erano davvero di ottimo livello, anche se il titolo si attestava su una difficoltà decisamente alta (forse il suo più grande difetto).
Alla fine la sensazione che si aveva nel giocare a Kid Icarus nel 1987 era quella di trovarsi di fronte ad un arcade totalmente originale nel proprio Famicom/NES, ma più profondo e complesso grazie agli oggetti collezionabili e ai tanti segreti che il gioco riservava.
Terminarlo non era facile e l'opzione di salvataggio si rivelava indispensabile a questo scopo, tanto che nel passaggio del programma da dischetto a cartuccia, operato per il mercato occidentale (anche grazie al calo dei costi delle chip ROM avvenute nel frattempo), il salvataggio venne sostituito da un sistema di password.
Curiosamente nello stesso periodo anche The Legend Of Zelda fece lo stesso percorso di conversione, ma introducendo una batteria tampone che permetteva di salvare la partita su cartuccia in maniera del tutto simile ad un disco.
Per darvi un'idea della lunghezza di Kid Icarus, pensate che per terminare questo titolo serviva circa un'ora e mezza di gioco ininterrotto, una quantità di tempo davvero notevole per allora. Ma attenzione! Finirlo non equivaleva a smettere di giocarlo. Infatti, a seconda della vostra condotta durante la partita, potevate raggiungere cinque



Particolarità del gameplay: uscendo da un lato si rientrava dall'altro... caratteristica che veniva ampiamente sfruttata nella costruzione dei livelli.



Nell'originale giapponese (su disco) questa era la schermata di salvataggio del gioco.



La varietà dei livelli era molto buona... e vi segnalo che su queste piattaforme ghiacciate si scivolava!

finali diversi, l'ultimo dei quali - il migliore - vedeva Pit trasformarsi in adulto e diventare oggetto delle attenzioni amorose della dea Palutena.
Insomma, se non si otteneva il finale perfetto la prima volta... si ripartiva da capo fino a raggiungere questo scopo.



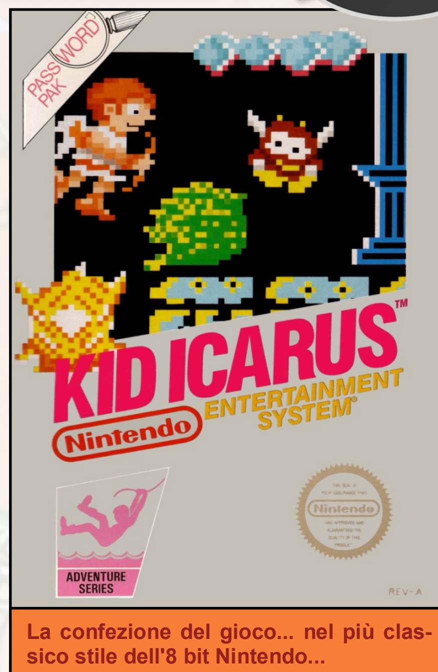
La schermata dell'inventario includeva non solo gli oggetti raccolti e le caratteristiche del protagonista, ma anche una mini-mappa del mondo che stavate affrontando.

Come accennato poco sopra, il titolo nel tempo ha guadagnato una fama di cult in seno ai fan del NES, ma a differenza di altri titoli riscoperti successivamente ma poco considerati alla loro uscita, Kid Icarus vendette bene già all'epoca della sua pubblicazione, tanto da arrivare a 1,76 milioni di copie piazzate nel mondo.
Discorso a parte merita forse il mercato italiano, in quanto il non fortissimo lancio iniziale della console NES sul nostro territorio, operato da Mattel, non aiutò a far conoscere questa cartuccia nel momento migliore per apprezzarla e quando GIG prese in mano la distribuzione del marchio intorno al 1992, rafforzandolo enormemente qui da noi, la console NES era già avviata al tramonto.
Non mi risulta infatti che esistano cartucce di Kid Icarus a marchio GIG (ditemi voi se mi sto sbagliando), ma se anche vi fossero, il gioco ripubblicato in quel momento storico sarebbe sembrato oramai già "vecchio", tanto da passare inosservato (quattro/cinque anni all'epoca erano davvero un'era geologica!).
Un vero peccato, considerato anche l'impegno che i designer e programmatori investirono su questo prodotto: lo sviluppo infatti non fu per nulla facile, con molti cambi di rotta e aggiustamenti in corsa, in particolare dopo l'arrivo nel gruppo di lavoro proprio di Yoshio Sakamoto, di ritorno dalle meritate ferie successive alla conclusione di Metroid.
Per rispettare le tempistiche di rilascio, il team fu costretto a straordinari folli, rimanendo negli uffici anche di notte, con mol-



Il boss finale... Medusa in persona!

ma non eccezionale; rivisto - e riletto - invece con gli occhi dei videogiocatori dell'epoca e rapportato al mercato con cui si doveva confrontare, il gioco aveva senza dubbio molte frecce nel suo arco (è proprio il caso di dirlo). Curiosamente, a differenza di Metroid - titolo a cui viene spesso accostato per le comuni origini - questo gioco non ha dato il via ad un franchise così ricco, potendo contare solo su un seguito per Gameboy uscito in America e Giappone nel 1991 (1992 qui da noi), cioè Kid Icarus: Of Myths and Monsters, e un terzo capitolo approdato su 3DS nel 2012, Kid Icarus: Uprising. Troppo poco per rendere Pit famoso come altri personaggi Nintendo, anche a fronte di molte comparsate fatte in altri giochi della Grande N nel corso degli anni e delle console, come in Tetris, F-1 Race, Super Smash Bros. Melee e Super



La confezione del gioco... nel più classico stile dell'8 bit Nintendo...

ti designer/programmatori ridotti a dormire su dei letti di fortuna realizzati con cartoni e coperti con delle tende per cercare di resistere al freddo che li circondava (pare infatti che tali uffici non venissero riscaldati dopo il calar del sole). Insomma, il problema del "crunch", come viene chiamato oggi la pessima condizione lavorativa degli sviluppatori di videogame, ha origini molto lontane.
Per quanto riguarda le recensioni, va detto che nel tempo sono state davvero tantissime e per nulla concordi. In alcuni casi il lavoro del team R&D1 è stato elogiato, in altri invece criticato, in particolare per l'estrema difficoltà del titolo. Bisogna però riconoscere che alcune analisi, soprattutto scritte in tempi più recenti rispetto al rilascio del gioco, sono piuttosto ingenerose e poco disponibili a calarsi nel periodo storico di uscita del titolo: Kid Icarus, infatti, se guardato con gli occhi smaliziati dei giocatori di oggi, può risultare banale, inutilmente punitivo e graficamente “solo” piacevole...


Il miglior finale possibile (pare sia disponibile solo nella versione occidentale del gioco)

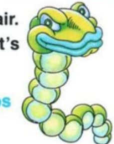


Keepah
A creature evolved from the Kobil. Only one of its type flies around and attacks Pit. It hasn't got that much fighting power.



Pandora
The Gatekeeper of the Skyworld fortress. A demon god who administers all disasters. Blowing out bubbles it has the power to warp when you least expect it.





Tanatos
A snake that lives in Medusa's hair. Tanatos means "death" in Greek. It's really strong and powerful.



Syren
The wicked creature of legend. If Pit is caught unaware by her beautiful female form she'll attack Pit with the steely claws on her feet.

38

Cosa vedo lì sotto? Due capezzoli???? Le menti dei bimbi potrebbero venire deviate da questo spettacolo!

Smash Bros. Brawl.

E adesso le curiosità sul gioco che vi piacciono tanto:
- in Giappone il controller del Famicom aveva un microfono integrato che veniva utilizzato da Kid Icarus: parlando al suo interno pare infatti che alcuni dei negozianti che vendevano oggetti nel gioco praticassero uno sconto al giocatore. Non è chiaro cosa si dovesse dire per ottenerli, ma conoscendo Nintendo escluderei parolacce, bestemmie e/o minacce al suddetto negoziante (per la cronaca in realtà il microfono non distingueva mica le vostre parole, probabilmente bastava fare rumore - anche un rutto - per avere suddetto sconto). Ovviamente mancando tali microfoni nei controller NES del resto del mondo, questa caratteristica non risultava accessibile al di fuori del Giappone.
- Serve dirlo? Ma sì! Diciamolo... il team si ispirò pesantemente alla mitologia greca per la creazione del mondo di Angel Land.
- Nel manuale compare una immagine della Sirena (in realtà più simile ad una arpia) a seno scoperto, con tanto di capezzoli in bella mostra... evento più unico che raro nel panorama "family oriented" di Nintendo. ■





Michele Matarrese
Il microfono all'interno del Famicom non era capace di elaborare parole o frasi, solo rumori, qualsiasi cosa dici funziona anche se delle volte non riconosce il suono perché vuole un rumore, infatti gridare nel microfono funziona benissimo.
Comunque questo gioco è un capolavoro ma bisogna avere pazienza e voglia di impararlo, oltre a consultare una buona guida online per capire le meccaniche (comprese quelle che sono "invisibili"). È uno dei miei giochi preferiti, l'ho finito con la best ending, ricompensa il grande impegno investito. :)

Matteo Tencaioli
Con tanto impegno riuscii a finirlo anch'io da bambino, quindi non comprendo le recensioni che lo definivano troppo difficile... Ai tempi c'era di molto peggio!

Valerio Janus Camera
Me lo ricordo, giocato da bambino. Difficile, ma non nella top tier dei giochi più difficili del NES.

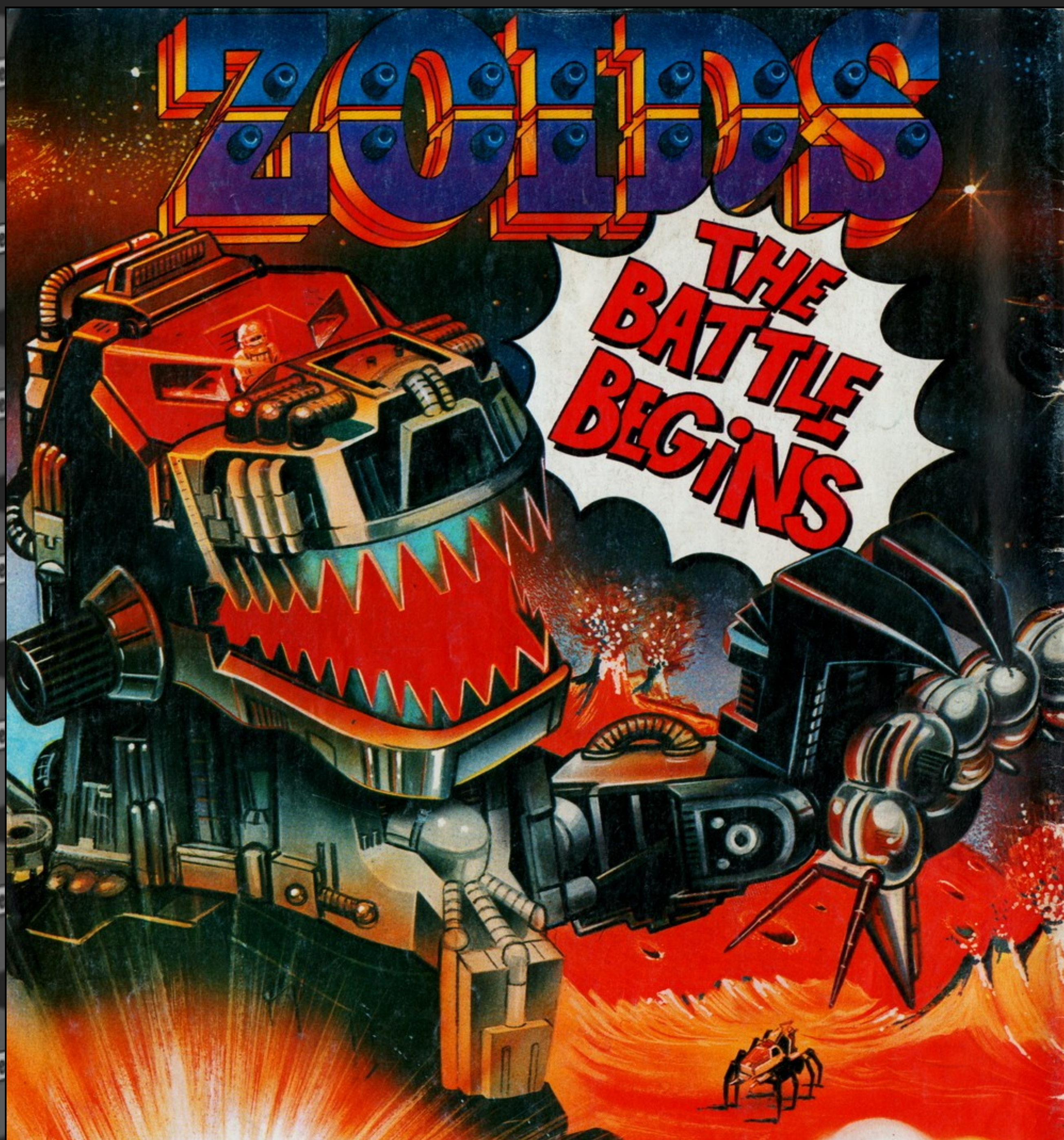
Marco Scotto
Gioco bellissimo, ci volle molto impegno a finirlo.

Fabio Garbi
Ce l'ho e riuscii a finirlo da piccolo. La cosa migliore del gioco comunque era esser trasformati in melanzana!!

Luca Bini
Non lo conoscevo questo gioco, bellissimo



Avete voglia di giocare un arcade (non uscito in sala) difficile ed appagante che ha caratterizzato i pomeriggi di un sacco di fanciulli negli anni ottanta? Prendetevi Kid Icarus e preparatevi ad un bella sfida, magari non così difficile come altri titoli, ma comunque molto impegnativa, soprattutto se vorrete completarlo con il finale "migliore".
Piacerà anche ai vostri figlia? Difficile dirlo, ma credo che la grafica spoglia, per quanto carina, e le frequenti morti non siano un bell'incentivo per i videogiocatori giovani, abituati a ben altre sfide sia in termini di facilità che di soddisfazione visiva.
D'altra parte se amate la grafica 8 bit e il sapore di un certo tipo di titoli NES, qui troverete davvero un gioco valido da riscoprire se, per qualche motivo, non lo avete avuto all'epoca e non lo avete recuperato nemmeno successivamente. Peraltro sappiate che la valutazione della sola cartuccia nel mercato dell'usato pare non sia nemmeno delle più basse… attestandosi intorno ai 25$.



Prezzo
Lit. 19.900
IVA incl.

é un'esclusiva
MASTERTRONIC

martech

Martech is the registered trade mark of Software Communications Limited

Il pianeta ZOIDSTAR è sconvolto dalla guerra,
i Blue Zoids combattono contro i Red Zoids
in una lotta senza pietà per la supremazia.
Il potente Zoidzilla,
comandante dei Blue Zoids,
sta aspettando nella stiva della tua astronave,
che tu ti decida a salire nella cabina di comando
per fondere la tua mente
con quella della potentissima macchina
e prendere il controllo del combattimento.
DECIDITI! ACCETTI LA SFIDA?

MASTERTRONIC s.a.s.
V.le Aguggiari 62/A - 21100 VARESE

48K SPECTRUM • COMMODORE 64
BBC'B' • AMSTRAD • MSX • ATARI

TOMY



POWER DRIFT

Nel 1989 i possessori di Commodore 64 non combattevano più la loro guerra contro gli altri computer 8 bit, oramai palesemente vinta, ma stavano subendo l'attacco dell'invincibile corazzata dei sistemi 16 bit. Più potenti e performanti, superiori in tutto, la loro avanzata inarrestabile era, con tutta franchezza, impossibile da fermare.
L'utente del glorioso biscottone, però, non sempre usciva sconfitto: anche se la guerra era impossibile da vincere, alcune gloriose battaglie vennero combattute e vinte, contro tutto e tutti.
Di certo uno dei campi di battaglia più famosi e incredibili fu quello della conversione di Power Drift. Il coin-op Sega era qualcosa di incredibile in sala giochi, capace di portare la grafica "non 3D" a livelli altissimi, non solo in termini di qualità, ma anche di fluidità e velocità.
A livello di longevità il gioco prevedeva ben 25 circuiti, suddivisi in gruppi da 5 e ben 12 piloti diversi tra cui scegliere il proprio, ognuno con il proprio aspetto e un gesto (spesso poco educato) che lo caratterizzava durante i sorpassi o gli incidenti.
Se a ciò aggiungiamo anche un cabinato idraulico capace di inclinarsi e una giocabilità eccellente, potete ben immaginare quanto l'arrivo per i sistemi casalinghi fosse anelato dai giocatori dell'epoca.
Ovviamente, considerata la bellezza del cabinato e consapevoli comunque dell'irraggiungibile livello tecnico dell'originale, c'erano molti dubbi di poter avere una versione domestica con una riproduzione del gioco degna di questo nome anche se, ed era già un desiderio azzardato, sussistevano delle speranze per i più potenti sistemi Atari ST e Amiga.
Figuratevi quindi quali potessero essere i timori per i possessori di computer a 8 bit: Power Drift era con ogni probabilità un arcade “inconvertibile”
Il barlume di speranza per i possessori di C64 fu dato dal fatto che per quel gioco venne chiamato Chris Butler, l'uomo delle conversioni impossibili (Ghost'n Goblins, ThunderBlade, Space Harrier...).
Va detto però che anche sul fronte dei 16 bit il coder sarebbe stato un pezzo da novanta: si



Bello bello bello... fluido e giocabile. Null'altro da dire.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



La scelta del vostro pilota e del tracciato... ricordiamolo... tutto in un unico caricamento

trattava infatti di ZZKJ, alias Zareh Johannes, artista che aveva regalato ai sistemi Amiga e ST l'ottima conversione di Super Hang On.

E quando finalmente Power Drift arrivò nei negozi in tutte le sue versioni avvenne l'incredibile: pessime le versioni per ZX Spectrum, MSX e Amstrad CPC (ma questo ce lo si poteva aspettare) e assolutamente terribili quelle per i computer 16 bit. Sui grossi e potenti computer Atari e Commodore il gioco era ingiocabile! Grafica bella solo in foto, perché appena si muoveva il tutto... beh, era come se non si muovesse! Il senso di velocità era pari a zero, gli sfondi avanzavano con un aggiornamento tale che sembravano fermi e il controllo della macchina era assolutamente da dimenticare. Tutto ciò che di buono aveva l'arcade qui era stato preso e buttato dalla parte opposta del mondo! Di quel gioco rimaneva solo il nome sulla scatola.

Ma signori... nel frattempo, per C64, accadde qualcosa di pazzesco! Ovvio che non ci si poteva aspettare una copia-carbone dell'arcade, ma lo spirito di Power Drift era tutto lì: la sua velocità, i suoi percorsi fatti di salite e discese, la sfida con gli avversari e, soprattutto, tutti i 25 tracciati in un solo caricamento. Ripetiamolo: IN UN SOLO CARICAMENTO!

Butler aveva fatto l'ennesimo miracolo.

E questa strepitosa vittoria (o triste disfatta per TUTTI gli altri sistemi citati) venne resa ancor più devastante dal fatto che perfino su PC Engine, console capace di meraviglie incredibili, Power Drift non solo risultò lontano dal gioco originale, ma si presentò al pubblico addirittura con un numero inferiore di piste e piloti.

Fu, come prevedibile, una vittoria di Pirro.

L'inevitabile declino del C64 non sarebbe stato fermato da questo gioco, come non sarebbero serviti molti altri capolavori usciti in quegli ultimi anni di vita del piccolo Commodore, ma fu un momento di grande gioia per i possessori del Biscottone che, ancora una volta, poterono tornare a guardare gli altri possessori di computer dall'alto al basso. Una condizione che, in quel 1989, stava diventando (e sarebbe diventata sempre di più) molto meno frequente. ■



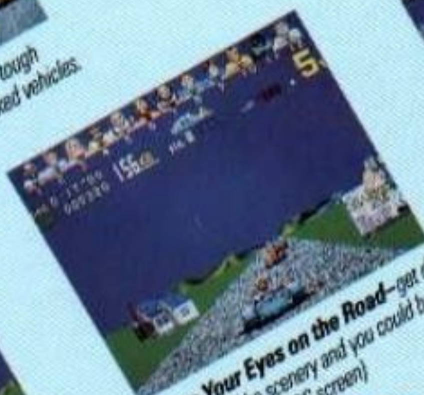
Le curve, vero cruccio della versione Amiga, qui si affrontavano con grande dinamicità, senza il minimo problema in termini di visibilità e controllo.



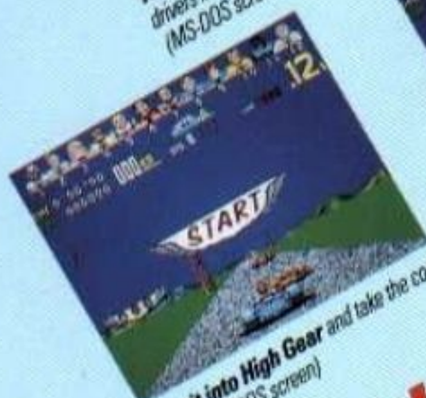
You're Back in the Pack of 12 tough drivers in five kinds of power-packed vehicles. (MS-DOS screen)



Put Your Foot to the Floor or those hooligans out in front will be sipping your champagne at the finish line. (C64 screen)



Keep Your Eyes on the Road—get distracted by the scenery and you could become part of it. (MS-DOS screen)



Jam it into High Gear and take the corners hard. (MS-DOS screen)

The Arcade Racing Sensation



All the action. All the fun. And all the rude competition—from Jason the Skinhead to Jeronimo the Mohican—of SEGA's arcade racing sensation. POWER DRIFT.

25 tracks take you to all kinds of terrain... through brightly-lit city nightscapes... over treacherous mud-mounds and snow-slick asphalt... cresting over hills and around blind turns into the face of—who knows?

The burning rubber. The flying dust. The hair-raising collisions, stomach-churning end-overs, and 360 spin-outs. Plus a blood-pounding soundtrack to urge you on, harder, harder, harder.

POWER DRIFT. *Strap yourself in.*

Il retro della scatola USA. Se avevate l'originale europea probabilmente la ricorderete diversamente (perché in effetti era diversa!)

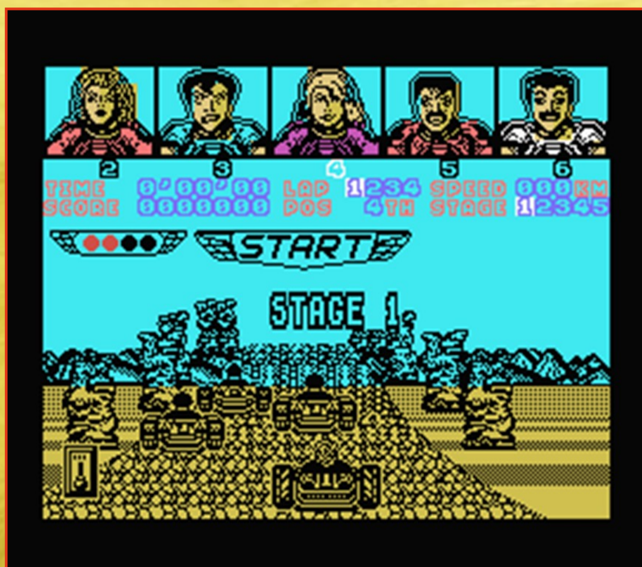
LE ALTRE VERSIONI



La versione ZX... senza musica, scattosa, monocromatica. Dimenticatela.



Tanto colore in un francobollo che sembra muoversi alla velocità di una moviola per Amstrad CPC.



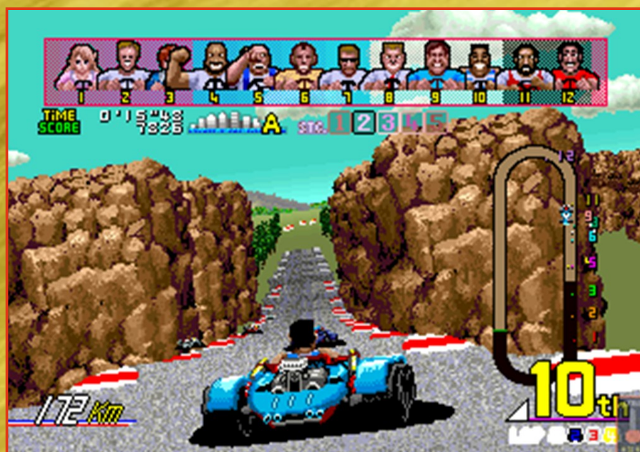
Per MSX, ahimè, vale il discorso fatto per ZX Spectrum, quindi… dimenticate pure questo!



Qui invece vediamo la versione PC Engine... diversamente dal solito la piccola scatoletta NEC non ha fatto il miracolo.



Su Amiga la foto non rende giustizia: potrebbe sembrarvi bello, ma in realtà è orrendo!
E la versione ST è identica, anche nello schifo!



Doverosa immagine per la versione arcade: inarrivabile sia graficamente che per giocabilità.



LA STAMPA DELL'EPOCA...



La rivista 8 bit italiana per eccellenza recensisce il gioco a novembre 1989 con un articolo di ben tre pagine, frutto comunque di un lavoro di traduzione di quanto scritto nella redazione inglese (niente prova diretta dei redattori italiani in questo caso). Curiosamente però la pagella viene ritoccata verso l'alto e il 94% originale in Italia diventa un 95%. Per il resto la recensione è, giustamente, entusiasta di quanto realizzato per il piccolo Commodore e attribuisce al titolo una comunque notevole medaglia di "Gioco Caldo". Vi state chiedendo perché non è stata assegnata la medaglia d'oro a questo gioco? Sappiate che me lo sto chiedendo anche io, visto che una vera e propria spiegazione a questo non c'è. In tutta onestà la massima onorificenza della rivista se la sarebbe potuta meritare senza creare alcuno scandalo.
A novembre 1990 viene invece recensita la versione PC Engine che, in maniera inaspettata, prende solo 76%, in quanto minata dalla presenza di sole nove piste a piagata da una grafica definita "*scattosa*". Per una macchina che normalmente faceva sbavare tutti i lettori della rivista fu una vera sorpresa, anche se - diciamolo pure - non essendo il PC-Engine importato ufficialmente in Italia, si leggevano le recensioni del piccolo mostro della NEC per puro gusto accademico.





Molto particolare la recensione comparsa su K a dicembre 1989. Nelle due pagine sono incluse sia le foto Amiga che quelle C64. L'articolo, relegato comunque alla prima facciata, parla esclusivamente della versione per il piccolo Commodore (ma maldestramente le foto Amiga sono proprio lì), mentre nella seconda facciata, oltre alle foto per C64, sono presenti i giudizi per tutte e due le due macchine Commodore. Iniziamo subito con il dire che chi ha scritto l'articolo dichiara apertamente di ritenere sopravvalutato il titolo arcade, ma riconosce nella conversione di Chris Butler una qualità di programmazione che garantisce al programma una buona giocabilità, anche se dal punto di vista grafico (causa "*aspetto squadrato*" e "*mancanza di colore*") risulta un titolo "*poco interessante*" il sonoro è "*discreto*", ma senza il parlato digitalizzato originale è "*poco avvincente*". Alla fine la rivista assegna un 725 millesimi che, rispetto alla valutazione di Zzap! è senza dubbio un voto più modesto, ma ciò non dovrebbe sorprenderci in quanto K, in generale, è sempre molto severa con i giochi 8 bit. A leggere bene il giudizio però si vede che secondo il redattore la "*diversa configurazione della strada e, soprattutto, la mancanza di incroci hanno migliorato la giocabilità*". In definitiva, su C64, un buon gioco di corse. Molto più severa (giustamente) la valutazione per Amiga che, con un 645 millesimi, sembra perfino una votazione troppo alta per la qualità reale del gioco (credetemi, in 16 bit il titolo è davvero una porcheria!) e infatti il commento, che dichiara apertamente tutta l'ingiocabilità del prodotto, si chiude con un eloquente "*toglietemelo di mezzo*."





TGM per questo gioco propone già a giugno 1989 una pagina dedicata all'originale da sala, impropriamente presentato come seguito di Out Run (ok che il gioco è SEGA, ma con il classico titolo delle Testarossa proprio non c'azzecca niente). La recensione della conversione per Amiga arriva invece sei mesi dopo, esattamente a dicembre 1989, e la rivista non può proprio evitare di sottolineare quanto il lavoro di ZZKJ risulti deludente, tanto che nel commento ci si chiede se averlo realizzato sia davvero lo stesso programmatore di Super Hang- On. La grafica statica infatti viene definita "*decente*", ma il gioco è invece "*scarsissimo*", con un effetto 3D "*da incompetenti*". Si sottolinea come, in alcuni frangenti, la pista sia incomprensibile e confonda il giocatore con inopportune sovrapposizioni del tracciato, oltre al fatto che i piloti che arrivano prima del giocatore vengono visualizzati al centro dello schermo, coprendo la visuale e rendendo così un infermo l'ultimo parte del tracciato. Come se non bastasse il titolo viene indicato come esageratamente facile, dato che una volta passati in vantaggio venire superati dai piloti comandati dalla CPU risulta quasi impossibile, anche commettendo molti errori.
Il voto finale è un 52% che equivale ad una stroncatura netta, senza possibilità di appello. E se a dare un voto del genere è una rivista abbastanza larga di manica come TGM, vuole proprio dire che su Amiga questo è un titolo da evitare come la peste e, in effetti, è esattamente così!

Scansioni riviste: www.zzap.it (Zzap!); www.retroedicola.com (TGM) e www.archive.org (K)



Lucio Arboretti
Io sono sempre stato un appassionato dei giochi arcade di Sega. All'epoca erano quanto di meglio si potesse avere in termini di esperienze video-ludiche e sfoggiavano classe e potenza tecnica incredibili con una scioltezza quasi imbarazzante. Ma sinceramente, al di là del comparto tecnico da urlo, l'arcade Power Drift non mi ha mai impressionato. Si certo, graficamente incredibile per l'epoca, ma niente di più. Quindi quando uscirono le conversioni (ed io ero già passato ad Amiga) non mi scomposi più di tanto. Non comprai mai la versione Amiga ma la provai e, ovviamente, rimasi deluso dalla sua giocabilità inesistente (ma anche il coin-op lo era per me, nulla di che...). Provai anche la versione C64 e, di nuovo, apprezzai la bontà della realizzazione (dopo ThunderBlade secondo me la cosa più impressionante mai programmata dal buon Butler-the Genius), ma il gioco non mi prese mai più di tanto. Per me è sempre stato una sorta di tech-demo o poco più. Da sfoggiare agli amici ma nemmeno più di tanto…

Riccardo Reale
Giocato e rigiocato su c64, forse il miglior gioco di guida su quella piattaforma. Velocissimo e divertente.

Gianluca Cavuoto
Se ricordo bene ad ogni sorpasso il nostro pilota faceva un gestaccio o cose del genere? Cmq giocato sul mitico biscottone ed era spettacolare!

Giulio Cesare
Confermo al 100 % tutta l'esperienza perché vissuta in prima persona: versione Amiga terribilmente deludente (ammiro lo sforzo di voler replicare il coin op, ma l'impresa era fuori portata per le capacità del 16-bit Commodore), anche se sono riuscito a completarla (del resto, ormai lo avevo acquistato, quindi...), mentre, di recente, grazie ai mercatini ho potuto recuperare la conversione C64 e apprezzare l'ottimo lavoro svolto (perfetta la decisione di Butler di rinunciare ad inseguire le meraviglie tecniche dell'arcade e sfruttare al meglio le risorse del biscottone).

Massimo Fabris
Il gioco non l'ho mai avuto però ricordo nitidamente una intervista ad un furioso ZZKJ che si lamentava di come avesse dovuto lavorare sulla versione Amiga. Con tempi strettissimi e, in pratica, potendo solo giocare fino alla nausea al coin-op prendendo tonnellate di appunti su percorsi, oggetti sullo schermo, etc... senza nessun aiuto da parte di Sega. E di quanto detestasse profondamente i racing game.



Power Drift su C64 si guadagna meritatamente la medaglia Silver perché, a tutti gli effetti, rimane uno dei titoli di corse arcade più riusciti su C64 (per alcuni il migliore) e, pertanto, se amate questo genere e se adorate il biscottone, non potete assolutamente ignorare questo prodotto Activision sul piccolo 8 bit Commodore. Veloce, adrenalinico , giocabilissimo, fosse uscito come titolo originale per questo computer, senza avere alle spalle un cabinato di successo, sarebbe diventato comunque un mito e pertanto si può tranquillamente dire che, per una volta, questa conversione non vive di rendita sulla fama del coin-op, ma riesce a stare in piedi sulle proprie gambe con grande sicurezza. Considerato inoltre quanto poco valide risultano tutte le altre conversioni, questo è l'unico Power Drift diverso dall'originale che mi sento di consigliarvi: per una volta (forse unica) perfino più godibile della controparte Pc Engine.
Ovvio che se poi vi fanno schifo i giochi di guida arcade e odiate il C64 con la sua grafica blocchettosa dai colori poco vividi, potete passare oltre… alla fine non esiste nulla che può piacere a tutti, ma a ben vedere titoli come questa ennesima meraviglia di Chris Butler si avvicinano moltissimo a questo impossibile traguardo.

A seguire potete leggere una bella intervista al grande Chris Butler comparsa sul numero di Zzap! dell'ottobre 1989, esattamente un mese prima della recensione e conseguente "Gioco Caldo" assegnato dalla rivista. Letta oggi (ancor più di allora) si rivela davvero una fonte di preziose informazioni e curiosità… come la possibilità che fosse sempre Chris a convertire anche Ghouls 'n Ghosts sul C64! Chissà come sarebbe venuto. Scansioni: www.zzap.it

POWER DRIFT

BUTLER COLPISCE ANCORA!

Ancora una volta alla Activision hanno acquistato i diritti di conversione su di un titolo eccezionale in preparazione per la Seconda Guerra delle Conversioni prevista per questo Natale. Il pezzo grosso nell'arsenale della Activision questa volta è il colossale coin op della Sega: Power Drift. Robin Hogg va a dare un'occhiata a come il programmatore Chris Butler sta "realizzando l'irrealizzabile2".



A seguito del colossale successo di Out Run e Afterburner nelle sale giochi, anche la Sega si è lanciata nel 1988 nel tentativo di creare il perfetto coin-op idraulico. Power Drift combina tutte le tecniche grafiche e la terrificante velocità che la Sega è riuscita a stipare nel gioco più simile a un giro sulle montagne russe che si sia mai visto. Per la versione per Commodore 64 il compito è stato affidato ad uno dei migliori "convertitori" di tutti i tempi: il grande Chris (Ghosts 'n' Goblins, 720°, Space Harrier, Thunder Blade, Commando) Butler.

Come cavolo hai fatto ad imbarcarti in un'impresa come la conversione per 64 di questo mostruoso coin op?

Beh, in quel momento, circa l'inizio dell'89, ero impegnato in un lavoro free-lance per la US Gold. Avevo appena finito Thunderblade e mi si stava offrendo la conversione di Ghouls 'n' Ghosts quando il software manager della US Gold, Charles Cicil, improvvisamente se ne andò per unirsi al team Activision, tirandomi un pacco mostruoso. I diritti per Power Drift comparvero subito dopo — volevo un gran titolo su cui lavorare e quello era l'unico disponibile. E così in febbraio mi fu affidato il compito — alla fine di Settembre avrei dovuto consegnarlo pagando 250 sterline per ogni settimana di ritardo eventuale.

Quando ti sei messo a lavorare per la prima volta su quel gioco, quali erano le priorità? Qualcosa doveva essere omesso sin dall'inizio, ma cosa? Non ti sembra di esserti spinto un po' troppo in là?



Quegli effetti della strada, come le macchine che scivolano attorno agli angoli stretti dovevano essere tutti esclusi, ma tutto dipendeva dalla memoria, che come al solito era MOLTO scarsa. Se avessi avuto la memoria che mi serviva, avrei fatto miracoli. Mi piace affrontare i coin-op della Sega a testa bassa, per-



1989

ché secondo me non esiste altro modo per farlo. Ho sempre creduto che se tutto è possibile, tanto vale provarci. Anche se devo fare dei compromessi quasi tutte le volte che converto un gioco, decidendo che cosa mettere e che cosa no, cerco sempre di catturare tutto quello che del soggetto affascina il giocatore.

E questo sarà un multiload, vero?



No, no (e qui mi casca la mascella). Ho soppesato tutti i pro e i contro e ho deciso di fare qualcosa di frenetico e nel quale entrare rapidissimamente, il che porta sempre a un monocaricamento. Che senso ha scrivere giochi veloci dove poi bisogna fermarsi per aspettare il multiload? Oltretutto viene considerato meglio, se riuscite a ficcare tutto in un caricamento singolo. Cercare di lavorare nella ristretta memoria del 64 è stato difficile: nei primi tempi finivo sempre col finire la memoria, mai poi ho fatto pratica.

Come è strutturato il gioco (senza darmi segreti di produzione)?

Per adesso si tratta di 32K di codici grafici, compresi tutti i dati della pista, le curve, la lunghezza dei rettilinei, la posizione delle colline e così via.
Dopo questo arrivano 20K di codice vero e proprio e dopo ancora 6K circa di musica. Non faccio io la musica, ma lascio un sacco di spazio a Dave Lowe che ha fatto degli ottimi lavori per la Activision. Ho già dovuto ridurre la parte a sua disposizione, ma sembra soddisfatto di avere anche solo 6K. Si sta concentrando su di un pezzo solo per mantenere lo spirito del'originale. Una musica estiva? Sì, è probabile. Anche se non ho ancora sentito niente.
Alla fine rimarrò con un paio di K per scopi di emergenza — ordinare il buffer del colore, maneggiare la memoria di schermo e così via. Questa allocazione è abbastanza flessibile, ma ci permette per adesso di poter riordinare a piacere il codice.
Per lo sviluppo uso un vecchio Amstrad PCW con un WordStar per editare il codice sorgente. L'assemblaggio del codice è realizzato da un Avaset X-ASM e fortunatamente non ci mette più di un paio di minuti da quando il codice è trasferito dal PCW.
Ho le mie routines personalizzate per disegnare la grafica che possono far scrollare i fondali e creare sprites multiplexati enormi e molto complessi.

La grafica è sempre stata molto importante in tutti i giochi Sega — quando devi convertirli è la grafica o il codice a ottenere la priorità?

La grafica viene per prima con tutte le routines relativa alla pista. La struttura del gioco è di solito l'ultima cosa di cui mi preoccupo ed è molto facile da implementare, cambiare la velocità di una macchina qui, la gravità di una curva là — no problem.
Non è stato un problema nemmeno incorporare l'effetto testa-coda (quando si urta un'altra auto o il bordo della strada) — è un po' barare, ma mi limito a shiftare i caratteri a destra o sinistra a seconda della direzione dell'impatto.



La grafica è composta di un massimo di 230 immagini basate su una base di 23 oggetti. Lo sprite principale della tua macchina e di quelle rivali usa sino ad un massimo di 16 di queste 200 immagini circa, e comprende le auto in lontananza,le posizioni di quelle in curva, quelle impennate e così via.
Volevo passare due o tre settimane sulla grafica, ma alla fine sono risultate sei settimane.

Quali sono state le parti più difficili da convertire? Hai passato molte notti in bianco?

Ti risponderò alla seconda domanda per prima. Beh, naturalmente mi capita spesso di passare ben oltre la mezzanotte, dal momento che programmo alle ore più strane — mi alzo a mezzogiorno e comincio a lavorare solo di sera, di solito dalle 8 alle 3 della mattina dopo.
C'è stata una volta in cui sono rimasto alzato sino alle 7 per mettere al posto giusto le nuvolette di fumo che partono da sotto le ruote delle varie auto, ma di solito non ho troppi problemi a mettere giù correttamente il mio codice.

Ma non finisce qui... Voltate pagina!

Il problema principale (a parte la memoria a disposizione) è la pista; riuscire a farla muovere correttamente, curvare dolcemente e creare gli effetti "ottovolante" in cima alle salite. Come nel coin op, le auto non si muovono, mentre è la pista a scorrere velocemente ai loro lati.
Cercare di mantenere la grafica dei lati parallela alla pista è stata un'altra bella impresa. Tengo la forma del percorso in memoria come una serie di curve, rettilinei e colline — poi applico una routine di 3D per creare l'effetto tridimensionale.
Sono apparsi degli spazi ai bordi dello schermo, così li ho riempiti con dei blocchi di caratteri. La velocità non è stata un problema, poichè tratto gli sprites come se fossero degli ammassi di caratteri. Certi oggetti si muovono perpendicolarmente alla strada, come i ponti. E' un piccolo trucco, ma funziona.
L'illusione del movimento e gli algoritmi della pista sono venuti meglio di quel che avevo sperato. Ho copiato il metodo usato dal coin-op, ma i programmatori della Sega sono molto fortunati, poiché tutte le parti difficili loro se le trovano già pronte. In generale sono soddisfatto del risultato.

Ovviamente ti sarai ispirato alla tua precedente esperienza per questa conversione.

Una delle critiche principali che vengono fattte ai giochi che ho fatto in passato, come Thunder Blade, è stato l'ondeggiare degli oggetti in 3D che si avvicinano dal'orizzonte, e ho trovato un modo tutto mio per eliminare quel problema.



Altri problemi che sono stati corretti sono stati gli sprites ammezzati di Space Harrier, che consisteva principalmente nello stampare un blocco di caratteri sullo schermo e semplicemente farlo schizzare rapidamente. Ho usato un sacco di interrupts in Power Drift per mantenere una velocità elevata e aggirare il problema di non avere un gioco sequenziale come Thunder Blade — dopotutto potete scegliere la pista preferita, il che rende difficile la pianificazione.
Le tecniche utilizzate sono parecchio vicine alla perfezione e sono sicuramente le più efficienti che potete trovare su un 64 ora come ora. Si stanno raggiungendo i limiti, ma si tratta di una cosa che ho detto già un sacco di volte.

Hai seguito il mondo dei coin-op e dei computer di recente? Sapere che ti hanno regalato un coin-op di Power Drift per "scopi di ricerca".

In effetti, non ho molto spesso la possibilità di andare a visitare le sale giochi. Quando vado a visitare i miei genitori a Southend, che è il paradiso dei giocatori arcade, ne vedo qualcuna.
Ho trovato molto impressionante Strider della Capcom, e le tecniche di programmazione che stanno dietro ad Hard Drivin' sono eccellenti anche se il gioco in sé stesso può essere noioso. In realtà ho avuto la macchina deluxe di Power Drift per qualcosa come quattro mesi, ma attualmente è presso un'altra persona coinvolta nella conversione.

Ma sei interessato al 16 bit?

E' tutta una questione di trovare il tempo, mi piacciono gli effetti poligonali in 3D dei programmi a 16 bit, ma tanto per cambiare non ho tempo per comprare (e giocare) con i videogiochi. Ho lavorato col 64 per qualche anno, imparato un sacco sul suo conto e ci sono dei buoni giochi in arivo per questa macchina. Naturalmente i 16 bit sono interessanti, ma c'è ancora vita nella



vecchia carcassa.

Cinque anni. Ne è valsa la pena?

Senza dubbio. Adoro scrivere giochi; è il sogno di qualsiasi ragazzo, dopo tutto, quello di tutta la mia vita. Una carriera di sogno, anche se non sono incredibilmente ricco. Ora voglio comprarmi una casa e sistemarmi. Non voglio scrivere giochi quando avrò 50 anni, ma mi sono goduto ogni istante.

... NON PERDETEVI LE ALTRE ANTICIPAZIONI SUI GIOCHI DI QUESTO AUTUNNO A PAG.50



TURBO • PEDAL



IL PRIMO SIMULATORE

DELL' ACCELLERATORE E DEL *FRENO*

PER TUTTI I GIOCHI DI GUIDA SIMULATA!

BUON DIVERTIMENTO

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ALIEN BREED



Alien Breed per tutti gli amighisti è stato il gioco di "Aliens - Scontro Finale -" pur non avendo un briciolo di diritti sulla pellicola di James Cameron.
E' infatti evidente che questo sparatutto attingesse a piene mani dal famoso seguito cinematografico appena citato, stando bene attento però a non passare mai oltre la sottile linea del plagio e della copia fine a se stessa.
Il design dei livelli e il gameplay sembravano infatti "omaggiare" quel grande classico del 1986, senza però rinunciare ad un tocco di personalità propria (oltre che di qualità nella programmazione).
Ma prima di parlare del titolo in sé, accenniamo all'etichetta che lo ha programmato, quel Team 17 che nacque da una gruppo di esperti "demo creator" e programmatori di utility freeware (all'epoca si parlò addirittura di pirati informatici, ma oggi questo dettaglio è omesso dalle "biografie" ufficiali del team - revisionismo storico o leggenda metropolitana a cui abboccarono i giornalisti di quel periodo?-): tutto iniziò il giorno in cui questi talentuosi ragazzi, riuniti da Martyn Brown, si misero in testa di trasformarsi da coder impegnati a stupire il mondo con virtuose demo a programmatori capaci di stupire il mondo con veri videogiochi.
Invero va detto che Team 17 presto diventò un cappello sotto il quale molti altri giovani realizzatori di videogame poterono presentare e pubblicare il loro titoli (la saga di Worms iniziò proprio così) e le cui opere furono per lo più accolte con entusiasmo da stampa e pubblico (e ad essere onesti in alcuni casi ebbero un favore esagerato per titoli comunque non propriamente "TOP").
Di certo questo Alien Breed non fu uno di questi innegabili casi di "sopravvalutazione", perché le sue qualità sono oggettive e all'epoca lasciarono di stucco noi videogiocatori, senza "se" e senza "ma".
Già si capiva di essere di fronte a qualcosa di speciale dalla presentazione, che occupava tutto il primo disco del gioco e che, volendo, si poteva saltare inserendo direttamente il secondo dischetto una volta vista cento volte (in totale, ricordiamolo, i dischi presenti nella confezione Amiga erano tre).



L'inizio del gioco parte giustamente dall'hangar in cui siete atterrati... e occhio a non avvicinarvi troppo ai propulsori accesi di quella astronave!

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

Ma alla fine cosa dovevamo fare in Alien Breed?
Beh, il riassunto del gioco è presto detto: grafica a volo d'uccello, eroe che deve ripulire ciascun piano di una base spaziale dagli alieni presenti attivando l'autodistruzione e, nella sua ricerca, li combatte a suon di mitragliate (o laserate). Presenti all'appello porte da aprire con chiavi, power up e proiettili limitati.
Fine.
Detto così il concept può non sembrare dei più originali... e infatti non lo è.
Gameplay e ambientazione trasudano di già visto, ma è un già visto fatto talmente bene che non delude e non annoia: è un canovaccio così banale da essere ipnotico. Proprio come le favole per i bambini che, se ben raccontate, non stancano mai, così anche le avventure con alieni che escono "dalle fottute pareti" nelle basi spaziali deserte non saranno mai abbastanza per noi incalliti amanti della fantascienza.
Comunque ciò che ci teneva incollati al monitor era anche una grafica pulita e definita, fluidissima nel suo scrolling libero di muoversi in tutte le direzioni mentre il protagonista esplorava labirintici livelli hi-tec. La giocabilità era elevata e la voglia di andare oltre ti faceva stare interi pomeriggi a disegnare mappe su fogli di carta.
L'audio poi era sopraffino, con parlato digitalizzato ed effetti sonori di prima qualità.
Per non parlare poi dei piccoli tocchi di classe, come il collegamento ai terminali della stazione che riproduceva magnificamente l'accensione di un monitor CRT.
E a questo punto potremmo forse non citare la possibilità di acquistare nuove e più potenti armi, necessarie per affrontare i nemici dei livelli più avanzati?
Ma soprattutto, per chi lo ha giocato, è impossibile dimenticare che alla fine di (quasi) tutti i livelli si trovava una boss fight, conclusa la quale iniziava un angosciante conto alla rovescia in una illuminazione rossastra da "autodistruzione" che ci vedeva correre verso l'ascensore d'uscita, unica nostra via di salvezza, che, come potete imma-



La parte finale della presentazione sul disco "uno" era notevole e lasciava a bocca aperta. La guardavo e sognavo il giorno in cui avrei avuto un gioco con questa grafica... in fondo non avrei dovuto aspettare molto... il progresso sarebbe stato molto veloce negli anni seguenti.



Ok... nessun diritto violato apertamente... ma questo è davvero Aliens!



LA STAMPA DELL'EPOCA...

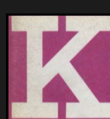




Dicembre 1991… e su TGM Alien Breed si becca lo Star Player! Diciamo che con questo tempismo, che definire “perfetto” è il minimo, il gioco si candida immediatamente come il regalo perfetto da ricevere a Natale per ogni amighista. La recensione si snoda lungo due pagine: l’articolo principale descrive il vostro compito e quello che è il gameolay del gioco, senza soffermarsi troppo sulla qualità dello stesso, cosa abbastanza sensata visto che c’è il commento deputato alla valutazione del titolo. Peccato per lo sfondo della pagina (in questo caso la copertina del gioco) che impasta i caratteri rossi del testo in più di un punto. Un problema di TGM abbastanza frequente e che ci faceva davvero impazzire per leggere alcuni passaggi dei suoi articoli. Oddio, a dirla tutta mi fa impazzire ancora oggi.
Ma torniamo a parlare del commento subito sopra il voto, che non si trattiene dall’evidenziare la bellezza di grafica e sonoro di Alien Breed, sottolineando anche la possibilità di affrontare il tutto in compagni di un amico, in quella che oggi definiremmo “modalità co-op”. Ritorna in queste righe anche la favola dell’epoca, cioè il fatto che il Team 17 fosse stato precedentemente un gruppo di pirati. La storia oggi ricorda in modo decisamente diverso i loro esordi.
Si sottolinea anche il fatto che il titolo richieda 1 Mega di memoria, ma essendo vicini al Natale si suggerisce che l’espansione potrebbe essere il regalo giusto da chiedere a Babbo natale (in effetti...).
Voto finale: 92% e Star Player meritata, anche se non viene chiarito cosa abbia impedito al titolo di arrivare ad un punteggio più alto.
Nota finale per il riquadro rosa nella parte inferiore della seconda facciata: Il recensore (Luke) ci ricorda che sta per uscire nei cinema Alien 3... (aggiungerei "purtroppo"... ma è una questione di gusti personali).
Non si fa cenno di altre versioni in arrivo (in fondo TGM raramente dava indicazioni simili), ma per una volta soffermiamoci sul prezzo di vendita indicato, pari a 59.000 lire. Sarebbero 54 Euro di oggi (inflazione inclusa). Vi sembra un prezzo giusto per questo gioco? Tutto sommato, considerato cosa si trovava all’epoca in giro, mi sembra un prezzo onesto.







Siamo sempre a dicembre 1991 e se in edicola aveste preferito comprare K piuttosto che TGM… beh, sappiate che avreste comunque trovato la recensione di Alien Breed! Anche K infatti tratta il gioco quello stesso mese, dedicandogli però una copertura lunga tre pagine e, coma da prassi, decisamente più approfondita. Il corpo della recensione parla anche qui della storia e del gameplay, ma utilizzando un tono più professionale e distaccato rispetto a TGM. Sia chiaro, di base non si può dire che sia una cosa migliore o peggiore perché qui dipende davvero dai gusti.
Per nulla azzardato il paragone con Gauntlet per quanto riguarda il gameplay e l’indicazione che questo avrebbe potuto essere tranquillamente il gioco ufficiale del film Aliens (in realtà lo hanno scritto senza la “s “ finale, ma credo onestamente si riferissero al secondo capitolo più che al primo). Un gruppo di quattro foto, con le relative didascalie, si sofferma sulla presentazione presente nel primo dischetto, mentre nella sezione dedicata alle varie versioni previste non si accenna ad altre uscite, forse perché la versione PC non era ancora stata ufficialmente annunciata. Il voto equivale ad un 8,75 accompagnato dalla medaglia di “K sonoro”. Unico vero difetto riscontrato? La longevità limitata.
In effetti sei livelli si finivano in fretta ed è proprio uno degli aspetti che venne corretto con l'edizione ampliata uscita nel '92.
Evidentemente ne era consapevole anche Team 17 stesso (che da K viene presentato come un team di programmatori di demo. Niente storie di pirati qui!).







C+VG arrivò anche a dedicargli la copertina, sempre a dicembre 1991. Insomma, qualsiasi rivista aveste deciso di prendere quel mese in edicola, la recensione di Alien Breed vi toccava proprio vederla!
Qui siamo di fronte ad un articolo di due pagine, affrontato, come da tradizione della rivista, con vari riquadri e senza entrare troppo nello specifico di ogni argomento.
Stranamente C+VG dedica proprio uno di questi box alla somiglianza del gioco con una famosa saga cinematografica… e io che ritenevo fosse impercettibile! Nei due commenti di Marco Auletta e Simon Crosignani, come prevedibile, le qualità grafiche e sonore del titolo vengono ricoperte di elogi e il gioco viene presentato come un prodotto che verrà ricordato per molti anni a venire. Il voto è pari a 91% e, come immagino avrete notato, il bollino CVG HIT fa bella mostra di sé nella prima pagina. Solo qui su C+VG viene espressamente detto che non sono previste altre versioni del gioco… quindi o avevi l’Amiga o niente. Oggi invece sappiamo che il titolo arrivò poi anche su PC, con un risultato finale assolutamente all’altezza delle aspettative.
Andando ora ad analizzare le tre riviste in questa pagine mi sento di assegnare la vittoria come miglior recensione a K… ma come sapete io apprezzo molto la profondità con cui analizzavano la maggior parte dei titoli più importanti. Ammetto comunque che anche le altre riviste hanno dedicato al gioco degli articoli validi e perfettamente in sintonia con la loro linea editoriale. Diciamo che si vi piaceva lo stile di una di queste tre riviste, la recensione di Alien Breed lo seguiva con lodevole coerenza e non vi avrebbe di certo deluso.

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)

1991



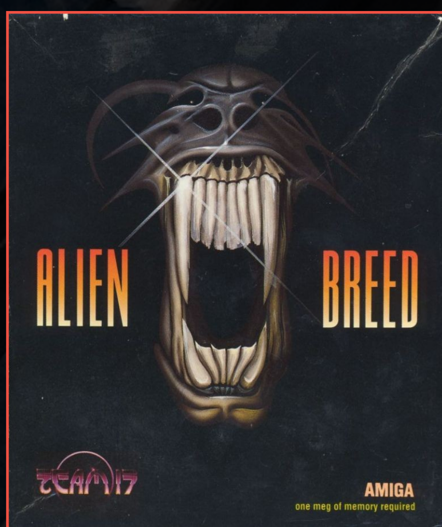
I vecchi monitor a fosfori verdi che fanno tanto fantascienza della "fine anni 70/primi anni 80"!

Ah, da questo terminale potevate anche giocare a... PONG! Una vera killer app per il computer di questa base spaziale.



OK... 13 secondi e tutto salterà in aria! Parola d'ordine: correre! (preferibilmente nella direzione giusta)

ginare, era quasi sempre dalla parte opposta della mappa! E se già era angosciante farsi largo tra i numerosi nemici in condizioni normali, figuratevi quanta tensione ci poteva trasmettere scappare tra gli schifosi alieni mentre l'incalzante voce femminile del computer principale ci avvisava dell'imminente esplosione della base.



La scatola ci ricorda che serve 1 MB per giocare al gioco! In caso ce lo ricorderà il gioco stesso...

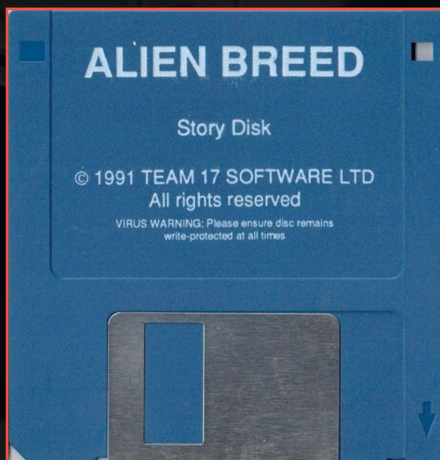
Insomma, acnora oggi è facile capire perché tanti di noi AntaGamers abbiano investito pomeriggi interi della propria vita su questo titolo.
Forse, va detto, giocarlo oggi potrebbe evidenziare qualche problematica su cui, al tempo, non eravamo così schizzinosi, come ad esempio l'intelligenza artificiale non proprio evoluta e il respawn abbastanza innaturale dei nemici poco fuori dallo schermo. Ma forse è proprio questo genere di gioco ad essere figlio di un altro modo di intendere i videogiochi sia da parte di chi li programmava che da parte di chi li giocava.
E' innegabile però l'importanza che il titolo ricoprì nel parco titoli dell'amato 16 bit e il divertimento che Alien Breed portò nelle nostre case e nei nostri Amiga (il titolo uscì poi anche su PC, ma per la maggior parte di noi resterà sempre legato alla macchina Commodore).

Da segnalare che, nel 1992, ne venne prodotta una versione budget con nuovi livelli, chiamata Special Edition '92, che restò nelle classifiche di vendita UK per un anno!

In maniera abbastanza scontata, visto il successo, il titolo diede origine a una serie di seguiti che resero il franchise longevo e molto famoso, peraltro uno dei pochi ad essere pubblicato quasi interamente sullo sfortunato CD32. Questa console, infatti, vide ben 5 titoli di Alien Breed rilasciati su suoi dischi argentei (Alien Breed, Alien Breed Special Edition, Alien Breed II: The Horror Continues, Alien Breed: Tower Assault e Alien Breed 3D).

E ora un paio di curiosità:
- Allister Brimble, che curò musica ed effetti sonori del gioco, ha rivelato che i versi degli alieni morenti venero realizzati modificando i miagolii di gattini appena nati.
- Il gioco richiedeva 1 MB per poter essere eseguito e se si provava a farlo girare senza avere l'espansione di memoria, compariva una schermata con una "odiosa" risata di scherno in sottofondo e un avviso scritto che invitava ad acquistare il modulo di espansione da uno dei





Il dico "Story" conteneva unicamente la intro del gioco. A tutti gli effetti era una specie di "DISCO 0". Potevate tranquillamente inserire il secondo per giocare direttamente.



E per chiudere ecco il messaggio ai "malfidenti" privi di espansione di memoria che inserivano comunque il dischetto pensando che il mega richiesto dal gioco fosse una "bufala".
Peccato non possiate sentire la risata "perculante" in sottofondo.



Guglielmo Mengora
Team17... Hanno prodotto cose grandiose per l'epoca. Ricordo che io avevo il C64 e speravo che scrivessero qualcosa per quella piattaforma invece di concentrarsi su Amiga.

Mariano Rossetti
Che gioiello!

Giulio Cesare
Sono uno di quelli che hanno sempre considerato questa saga molto sopravvalutata. Per me è semplicemente un labirinto troppo frustrante e dispersivo (e il dover ripercorrere il livello appena completato, ma con un tempo limite, non fa che aumentare la quantità di bestemmie...)

Simo Flatout
A me aveva subito annoiato, ma non ero amante del genere.

Andrea Lu Moro
Lo avevo, mitico.

Vittorio Go
Team 17 c'è l'aveva lungo un kilometro.

Massimo Fabris
"Player One… require first aid!"

numerosi negozi disponibili. Questo perché Martin Brown, fondatore di Team 17, non sopportava che gli utenti Amiga, dopo aver speso fior di quattrini per comprare A500, non investissero una cifra ridicola per espandere la memoria del computer che, senza quei 512k in più, veniva mortalmente limitato. ■



Il periodo in cui uscì questo titolo, a cavallo tra il '91 e '92 fu forse il più bello per la piattaforma Amiga dal punto di vista ludico: tanti giochi belli alle spalle, tanti giochi meravigliosi in uscita e decine di giochi annunciati dal potenziale enorme. E' quindi per me davvero difficile non farmi sopraffare dal fattore sentimentale nel giudicarlo, anche perché - come accennato nell'articolo - sto parlando del titolo Team 17 a me più caro insieme al mitico Worms. Il gioco è sicuramente valido ancora oggi e credo potrebbe tranquillamente piacere anche ad un videogiocatore moderno, magia sia della bellissima grafica 2D invecchiata meravigliosamente bene che di un gameplay davvero senza tempo. Lasciatemi dire inoltre che se è nelle vostre intenzioni recuperare Alien Breed su Amiga, il consiglio è quello di puntare la Special Edition '92, decisamente più completa. Sappiate comunque che se voleste giocarlo su PC, la versione MS-DOS include già tutte le migliorie della SE. Lo ammetto… sono stato molto indeciso se assegnargli un Anta-Silver, ma alla fine ho preferito considerarlo giusto un pelo sotto l'argento. Comunque sia un classico.

ANCORA UNA VOLTA, LE **SUPERSTARS*** DI **WWF*** SI SONO DATE APPUNTAMENTO PER IL **GRAND EUROPEAN RAMPAGE* TOUR.**









WWF EUROPEAN RAMPAGE* TOUR

OCEAN

OFFICIAL WWF WORLD WRESTLING FEDERATION® LICENSED PRODUCT

UNISCITI AI TUOI IDOLI PREFERITI: **HULK HOGAN,**** **ULTIMATE WARRIOR*** E MOLTI ALTRI SUI RING DI TUTTA EUROPA E AFFRONTA TEMIBILI SQUADRE QUALI I **NATURAL DISASTERS*** E I **NASTY BOYS***.

OSSERVALI SUL RING E SEGUILI NEL MATCH FINALE IN MADISON SQUARE GARDEN A NEW YORK CITY.

TESTA LA TUA FORZA E LA TUA ABILITÀ. COLLABORA CON IL TUO COMPAGNO DI SQUADRA PER CONQUISTARE L'AMBITO TROFEO DELLA VITTORIA: **THE EUROPEAN RAMPAGE* TAG TEAM TITLE!**

C64C	**L. 29.900**
C64D	**L. 29.900**
AMIGA	**L. 49.900**
PC	**L. 49.900**

LEADER DISTRIBUZIONE

PC MS-DOS

Warlords II

Una manciata di megabyte, grafica in sedici colori, le prime voci digitalizzate sentite da un PC e un sacco di cose da fare e situazioni nuove da affrontare.
Mi ricordo del mio primo incontro con Warlords II a casa dell'amico che mi iniziò al mondo del PC gaming, esattamente come farebbe uno spacciatore con le prime dosi gratis.
Ogni qualvolta tornavo da casa sua, c'era un titolo nuovo che avrei voluto giocare anche da me e che mi faceva guardare l'Amiga 500 sempre più storto... Wing Commander, X-Wing, 4D Sport Boxing, UFO Enemy Unknown.
O sul mio Commodore non esistevano o giravano tremendamente lenti.
Warlords II, in effetti, fu uno dei primi titoli a farmi sbavare e a non poter essere riprodotto sul mio povero A500. Per il mio 16 bit non esisteva... ma mi era bastato provarlo per pochi minuti, entrando nelle sue perverse dinamiche da strategico a turni, per aver voglia di giocarlo per ore.
Un po' come fece un paio di anni prima Civilization... ma ancora più incredibile per me che difficilmente venivo rapito dalle ambientazioni fantasy.
Si trattava di un abbaglio?
Quando più di due anni dopo riuscii ad avere un PC lo recuperai e potei rispondere a questa domanda: no, non era un abbaglio.
Ci passai interi pomeriggi sopra, cosa che ancora oggi ricordo con affetto immenso.
Le mappe e i numerosi scenari disponibili già in questa prima versione permettevano ore e ore di divertimento, sempre concentrati a stabilire la mossa successiva per portare il proprio impero a dominare il mondo.
Come tutti i giochi del genere si dovevano espandere i propri domini attraverso la costruzione di armate, raggruppate poi in eserciti, con cui sconfiggere le città neutrali o appartenenti agli imperi nemici. Gestendo la pro-



La mappa è piccola e gli imperi sono confinati su varie isole. Menare le mani non sarà comunque un problema anche in questa situazione!

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

1993

duzione delle città (comunque semplificata rispetto a Civ) e tessendo alleanze o tregue per poter prepararsi meglio agli inevitabili scontri. Il gioco vedeva muoversi sul terreno molte unità diverse, alcune delle quali assoldabili solo in determinate città. La loro origine attingeva dai più classici stilemi fantasy: draghi, ragni giganti, maghi, minotauri e simili si mischiavano a cavalieri, arcieri, lancieri e catapulte.

La risoluzione degli assedi e dei conflitti veniva risolta tramite un risultato automatico dove però non sempre era l'esercito più forte a vincere, in quanto le carte in tavola potevano essere mischiate dalla presenza di oggetti trasportati dalle armate o dalla partecipazione allo scontro degli eroi.

Già, gli eroi erano una delle caratteristiche più belle del gioco: essi infatti potevano essere impiegati per effettuare quest (anche in questo caso automatiche) in alcuni luoghi specifici della mappa. Tali ricerche potevano dare frutti insperati, come oggetti magici o soldi, aumentare l'esperienza del proprio eroe, ma condurre anche il coraggioso paladino alla morte. La gestione di queste figure, decisamente in grado di cambiare gli equilibri di uno scontro, era uno degli aspetti più intriganti di Warlords II.

E solo chi ha giocato a questo gioco potrà ricordare un'altra caratteristica eccellente del titolo: l'intelligenza artificiale.

Già a livelli medi l'IA era in grado di dare molto filo da torcere, perseguendo i propri scopi attraverso strategie credibili e decise, in alcuni casi anche subdole e meschine, ma sempre molto "oneste". Non si aveva mai l'impressione che il computer "barasse" (come in altri giochi del genere), ma sembrava invece che ci avesse fregato con astuzia e un pizzico di "bastardaggine".

Anche per questo arrivare alla vittoria dava una soddisfazione particolare.



Se ricordo bene il guerriero in foto vi diceva "Lets the war begin" non appena avviavate la partita, dopodiché si entrava in una bolla temporale che vi escludeva da qualsiasi relazione con il mondo reale fino alla conclusione del gioco!



Un nuovo eroe è nato! Chissà quale sarà il suo destino...



Nelle battaglie si poteva anche decidere quali unità far combattere per prime: meglio lasciare le forti in fondo o farle scendere in campo per prime?

PC MS-DOS



La scelta del numero di nemici e della loro "astuzia" veniva monitorata dal gioco con la percentuale in basso: un modo facile per capire quanto vi stavate rendendo la vita difficile!

Da notare anche le citazioni famose in basso a sinistra...



In questo caso la quest ha fruttato un bel gruzzoletto!



La schermata di produzione delle unità.
Nel gioco si poteva scegliere la "fog of war", come in questo caso, o poter avere accesso da subito a tutta la mappa. Per certi aspetti io preferivo comunque la seconda.

In seguito uscirono sia un editor che una versione Deluxe a 256 colori del gioco (oggi non ricordo nemmeno se mi siano mai passata tra le mani), che ne ampliarono alcuni aspetti e permisero di aggiungere ulteriori scenari al già ricco titolo originale.

Come detto questo programma non arrivò mai su Amiga, ma trovò una conversione solo su Macintosh. La serie continuò con un terzo capitolo e uno spinoff intitolato Battlecry, giunto al secondo capitolo.
Non ho mai provato nessuno di essi e non ho modo di dire se in qualche modo riuscirono a tenere alto il nome della serie. E per tutta onestà non ho mai provato nemmeno il primo capitolo. Questo "numero due" fu una meteora che illuminò il mio mondo videoludico per un (relativo) breve periodo, ma fu capace di lasciare un segno indelebile nell'animo da



Abbiamo vinto! Forse gli amici riusciranno a rivederci ora che finalmente possiamo spegnere il PC e uscire di casa!



Una bella foto anche della versione Deluxe a 256 colori uscita nel 1996.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

PC MS-DOS



Conquistata una città si poteva decidere cosa farne... dall'occupazione alla devastazione più totale.



Dai, mostriamo anche una seconda foto della versione Deluxe, così posso farvi vedere che anche le unità, oltre agli eroi, aumentavano di livello.

"giocatore a turni" del sottoscritto.

Giusto per dire: a livello di IA è ancora questo il titolo a cui paragono qualsiasi gioco del genere a cui gioco oggi... e se lo faccio dopo 24 anni qualcosa vorrà pur dire (a parte che sono vecchio)!

Due piccole curiosità tristi sul gioco:

- non ho trovato alcuna recensione di questo titolo sui TGM dell'epoca... o mi è sfuggita o la rivista nel 1993 si lasciò scappare questo piccolo gioiello.
- Oggi il gioco non è disponibile nè su GOG nè su STEAM (nemmeno in versione Deluxe). Quindi dovrete recuperare la rom in giro per la Rete e giocarlo con emulatore DOS. Comunque ne valeva la pena allora e ne vale la pena anche oggi. ■



Paolo Crosato
Grandissimo gioco! Ai livelli di difficoltà più alti era davvero difficile, l'ia diventava super aggressiva. Ricordo soprattutto la colonna sonora, davvero bella per l'epoca. I seguiti non furono all'altezza, può però essere considerato un padre spirituale dei vari Heroes of Might and Magic, Fantasy General, e tutti gli strategici a turni con ambientazione fantasy. All'epoca credo sia stato recensito su K, in Italia era un genere molto di nicchia all'epoca, e sulle varie riviste non fu molto considerato.

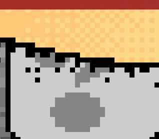
Marco Mazzoni
Spettacolare!!

Bernardo Capriglione
Mi sono perso questa perla, ma da come l'hai descritto questo gioco sarebbe il padre di Age of Wonders.

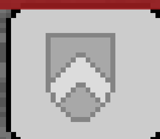
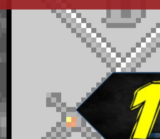
Alessandro Periti
Imbrogliavo alla grande: salvavo prima di ogni battaglia e soprattutto prima di ogni quest, in modo da avere un nutrito contingente di creature potentissime. E radevo al suolo senza pietà le città nemiche il prima possibile.



Il grande vantaggio del genere strategico a turni è che invecchia decisamente molto meglio di altre tipologie di gioco. Una volta dotato il programma di un impianto solido ed un interfaccia funzionale, uno strategico come Warlords II può letteralmente bastarvi per tutta la vita. I numerosi scenari, l'editor e la generazione casuale delle mappe sono capaci di proporre una varietà di situazioni davvero enorme e ce ne vorrà davvero tanto di tempo perché il titolo cominci a venirvi a noia. Onestamente se questa tipologia di giochi vi affascina e non conoscete Warlords II, il consiglio è quello di recuperarlo e concedergli un paio di partite. Potreste davvero scoprire un prodotto validissimo ed appassionante. Difetti? Se proprio bisogna trovare il pelo nell'uovo, diciamo pure che alcune logiche dell'interfaccia risultano oggi un po' macchinose e risentono decisamente dell'età. Inoltre il titolo è solo in inglese e questo potrebbe scoraggiare alcuni di voi meno avvezzi alla lingua d'Albione. Ma alla fine questi sono difetti marginali: una volta coinvolti nell'espansione del vostro regno, non lo mollerete facilmente.





1993



Grand Theft Auto Vice City

DMA Design, oramai diventata Rockstar North, visto l'enorme successo di GTA III si trovò davanti a due possibilità, entrambe considerate concretamente dai piani alti dell'azienda: produrre dei data disk che estendessero l'esperienza del terzo capitolo di GTA (e facessero altre palate di soldi) o realizzare un nuovo capitolo del gioco (che facesse altrettante palate di soldi). Inizialmente sembra che l'orientamento fosse quello di seguire la prima via, più rapida da mettere in pista per ottenere quelle famose "palate di soldi" e, siccome il motto "batti il ferro finché è caldo" ha molto senso quando si parla di pecunia, cominciarono a lavorarci poco dopo il rilascio della versione Playstation 2 di GTA III.
Partì così lo sviluppo di nuovi modelli di auto, personaggi e armi da inserire nel gioco ma ad un certo punto, in seguito ad ulteriori discussioni interne, l'idea virò verso la creazione di un nuovo capitolo della saga.
A ben vedere la natura di "quasi data disk" di GTA Vice City fu ben evidente dal fatto che, per portare nei negozi questo nuovo capitolo, Rockstar impiegò solo nove mesi, un lasso di tempo incredibilmente breve per un gioco di tale portata, ma assolutamente sensato per l'epoca se, come in effetti avvenne, si fosse utilizzato il medesimo motore grafico del gioco precedente.
La cosa migliore di questa decisione fu che i creativi del team, avendo l'intelaiatura del programma già pronta, poterono dedicarsi con molta più attenzione alla storia, alle missioni e alle ambientazione di questo GTA, scegliendo di omaggiare un periodo storico ben preciso: gli anni ottanta. I suoi film (primo fra tutti Scarface), telefilm (qualcuno ha detto Miami Vice?), le sue grafiche, il suo stile “fluo”, la sua moda e i suoi cliché vennero tutti frullati e versati in questo videogioco ottenendo un risultato esplosivo.
A questo si aggiunse un gameplay che non fece altro che espandere, affinare e approfondire alcuni elementi del già ottimo “numero tre": ad esempio qui venne aggiunta la possibilità di acquistare nuovi rifugi e proprietà, utili per salvare il gioco ma

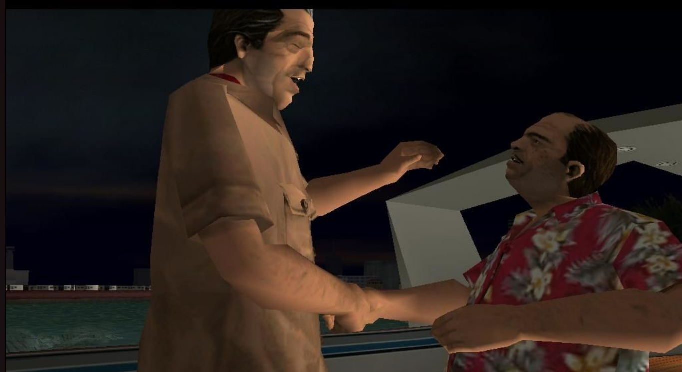


Una delle tante novità del gioco fu quella di poter cambiare abbigliamento al protagonista, elemento che verrà ancora più estremizzato in San Andreas.



L'interfaccia venne ridisegnata per rispecchiare al meglio i favolosi (e pacchiani) anni ottanta.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



L'audio del gioco rimase in lingua inglese (cosa comunque apprezzabile visti i nomi del cast di doppiatori e comprensibile vista la mole di testo che si sarebbe dovuto registrare): anche se in questa immagine non lo sono, almeno i sottotitoli vennero tradotti in italiano, elemento costante di tutta la serie.



Un bel locale che con il tempo, se ricordo bene, riuscirete anche ad acquistare.

anche per diventare fonti di guadagno fisse, si potevano guidare (e rubare) i veicoli a due ruote ed erano presenti alcuni edifici esplorabili internamente.
Miglioramenti anche sul versante dell'acquisto armi, finalmente gestibile tramite menù e, sul discorso della mappa, ora consultabile direttamente in versione elettronica nel gioco.
Altro grande passo avanti fu lo stuolo di attori che Rockstar ingaggiò per dare voce ai personaggi del gioco, con elementi del calibro di Ray Liotta, Burt Reynolds, Dennis Hopper, Danny Trejo, Bill Fichtner, Lee Majors e Jenna Jameson, tutti impegnati nel registrare, insieme agli altri colleghi doppiatori, ben 8000 righe di dialogo (quattro volte tante quelle presenti in GTA III).
Certamente a questo notevole incremento contribuì il fatto che il protagonista questa volta parlava (Tommy Vercetti aveva la voce di Liotta), ma dipese anche dal fatto che le parti cinematiche furono estese, accrescendo la caratterizzazione e la presenza di alcuni personaggi secondari.
Da segnalare inoltre la notevole parte musicale, intenta a riproporre i brani e il mood di quell'epoca.

All'uscita il gioco, pubblicato inizialmente solo per Play 2,



Sì, si potevano anche guidare i golf cart in questo gioco. Largo agli inseguimenti tra buche, laghetti e banchi di sabbia.



Grazie a Dio la mappa ora è consultabile anche "in game". La sua assenza fu una delle critiche più frequenti al capitolo precedente.





L'utilizzo delle moto aggiunse un po' di varietà agli inseguimenti, oltre a qualche missione specifica per le due ruote. La foto ci permette di vedere anche il numero di poligoni piuttosto limitato con cui venivano disegnati gli edifici, Ma visto il valore del gioco non ce ne frega nulla!



Gli artwork erano belli e servivano ad intrattenervi durante i caricamenti, peccato che spezzassero comunque l'azione in determinati (e concitati) momenti.

fece il botto... convincendo pubblico e critica. Sei mesi più tardi anche la versione PC raggiunse gli scaffali con lo stesso esito, seguita dopo altri sei mesi dalla versione Xbox (venduta su questa piattaforma in un pacchetto che conteneva anche GTA III). Le differenze tra PS2 e PC erano date da una distanza degli oggetti visibili maggiore, qualche dettaglio più curato e risoluzioni molto più elevate a cui far girare il gioco. Molto più tangibili invece le migliorie apportate su Xbox, con modelli poligonali più complessi, texture più definite e qualche effetto grafico aggiuntivo.
In termini di vendita GTA Vice City arrivò in sei anni a 17,5 milioni di copie... e stiamo contando solo la versione PS2!
Certo, nonostante il successo, qualche critica emerse nelle recensioni pubblicate: la telecamera a volte si posizionava in maniera pessima, l'intelligenza artificiale era scarsa e i caricamenti risultavano piuttosto lunghi, in particolare su PS2, dove il gioco girava direttamente da disco.
Come era lecito aspettarsi, però, le critiche maggiori giunsero ancora una volta dalla "società



Una foto della versione PS2 in cui la cosa più evidente è la risoluzione inferiore dell'immagine.



Qui invece la versione migliorata del gioco per Xbox. Lì a destra potete notare anche un punto di salvataggio, rigorosamente rappresentato da una musicassetta in stile C64!

PlayStation 2 PC WINDOWS

PC Personalmente reputo Vice City uno dei giochi più belli di sempre e fosse per me gli darei 108... Premesso questo e per evitare una polemica sul voto ("ma ha preso più di questo, meno di quello") dico comunque che la nuova incarnazione di GTA è qualcosa di assolutamente fuori parametro: divertente, incasinato, bello da vedere e da sentire, appassionante, tossico... sì, perché vi renderete conto da soli di quanto la vostra mente comincerà a pensare alle missioni anche quando non siete davanti al monitor... Il nuovo Grand Theft Auto ridefinisce il concetto di videogioco moderno, soprattutto per il fatto che siamo di fronte a un monumento alla non linearità: nessuno vi spingerà a fare missioni se non ne avete voglia, nessuno vi dirà cosa fare, nessuno vi controllerà. Del resto la prerogativa della serie GTA è sempre stata la massima libertà. Scorazzare in giro per la città e fare qualsiasi cosa vi venga in mente non ha prezzo. E una volta finito? Beh, se solo avete letto le ultime FragZone vi sarete resi conto che, grazie a MOD e skin, anche lo stesso GTA III aveva acquisito una tripla longevità...
Oltre a questo va aggiunta la classe profusa in tutte le singole, piccole scelte, dalla colonna sonora, ai giochi di luce mai banali, ai riflessi sul bagnato, agli schizzi d'acqua e sangue sul vetro (virtuale) del monitor, a tutti i singoli rumori che rendono Vice City una città viva e frenetica.
Insomma, un gioco assolutamente imprescindibile e non importa se qualche bug (grafico e di codice) ogni tanto fa capolino qua o là. Capolavoro. A quel prezzo capolavorissimo!

Recensito sul numero di TGM del luglio 2003, GTA Vice City viene valutato con un bel 96% e TOP SCORE. Nel commento si invita a fregarsene dei bug che talvolta fanno capolino. E' un capolavoro. Punto.

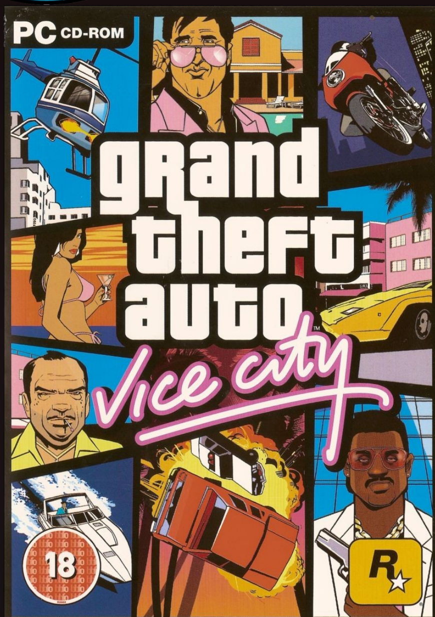
Interessante notare anche i requisiti hardware riportati qui sotto e che prevedevano per lo meno un processore centrale da 800 Mhz, 128 MB di RAM e una scheda accelerata con almeno 32 MB di memoria video. Per giocare bene però bisognava raddoppiare la memoria sia di sistema che di scheda video e avere un processore da almeno 1,2 Ghz.
Considerando le specifiche tecniche a cui oggi siamo abituati e alla qualità dei titoli sfornati negli ultimi anni, fa sempre piacere ricordare quanto l'hardware sia del tutto relativo: un buon gioco sarà sempre divertente e giocabile anche se programmato per hardware oggi ridicoli, alla faccia di ray tracing e 4K.

HARDWARE Vice City è esoso anche se forse lo è un po' meno di suo fratello. I requisiti minimi prevedono l'impiego di un processore a 800MHz con 128 MB di RAM e una scheda video con almeno 32 MB di VRAM. Quelli consigliati, invece, parlano di un Pentium 4 a 1200MHz, 256 MB di RAM, 1,5 GB di spazio su disco e una scheda video con almeno 64 MB di VRAM.

PRESENTAZIONE
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

96





Come potremmo dimenticare questa copertina?



IL COMMENTO DI DANIELE PINCHERA

Diciamolo subito, se GTA:III aveva creato un genere, risultando per l'epoca una vera rivoluzione, Vice City aveva il sapore del "già visto", ma di quel già visto di cui non ci si stanca mai.
Bisogna dire che novità gustose, comunque, ce ne erano: prima tra tutte l'introduzione delle "due ruote" e poi un tocco di "gestionale" che rendeva più varia l'esperienza.
Ma da buon sandbox, l'essenza del gioco - e del franchise in generale - era la libertà! Potevi passare ore a girare per la città, a compiere azioni spericolate, per la serie "chissà se posso saltare da questo palazzo a quest'altro con la moto", senza affrontare nemmeno una missione. Oppure era possibile dedicarsi al crimine più efferato: "*Carmageddon scansati - vediamo quanto tempo riesco a resistere inseguito dall'esercito...*".
Arrivavi a conoscere le strade di Vice City meglio di quelle della tua città, compresi tutti i passaggi segreti e le scorciatoie (anche se ti sembrava di scoprire qualcosa di nuovo ad ogni partita).
Ci giocai abbastanza all'epoca, alternandomi alla guida con la mia ragazza (a cui piaceva quasi più di me) soprattutto durante le serate invernali; non molto tempo fa mi è capitato di farci qualche partita, e devo dire che come gioco è invecchiato abbastanza bene: grafica a parte (di due gererazioni fa) si lascia giocare con piacere.

civile" che rimase scandalizzata dalla violenza di quest'opera e dal suo proporre cliché e stereotipi razziali. Va detto che comunque, laddove il gioco finì in tribunale, ne uscì sempre vincitore e che, preventivamente, il titolo venne censurato in alcuni mercati più sensibili a questo genere di contenuti. A tal proposito mi piace ricordare l'avvocato Jack Thompson, famigerata figura dei tribunali USA dell'epoca, finito sotto i riflettori per le sue molteplici cause/crociate contro la violenza dei videogiochi: ogni mese, sulle riviste e su internet di quegli anni, si veniva a conoscenza di nuove denunce del buon Jack contro questo o quel gioco (oltre a GTA III, cercò di portare alla sbarra Bully, Mortal Kombat e Manhunt). Serve che vi dica come finirono tutte queste sue accuse?



Come in tutti i titoli di una certa importanza per PC, anche in Vice City potrete sbizzarrirvi a cercare numerosi pacchetti che migliorano la grafica del gioco o vanno a modificare alcuni elementi del gameplay. Che dire… se siete smanettoni avrete davvero un sacco di MOD da provare per rendere l'esperienza di gioco ancora più appagante per i vostri occhi.

Non mi stupirei affatto se adesso, dopo aver riletto queste righe e rivisto gli scorci della soleggiata Vice City, vi fosse venuta voglia di riprendere in mano il titolo. Bene, sappiate che su Steam il gioco è disponibile a 9,99 Euro, anche se non è chiara la presenza della nostra lingua, che viene infatti assicurata solo per quanto riguarda l'interfaccia, ma non per i sottotitoli. Vi confermo comunque che il gioco alla sua uscita era stato tradotto totalmente (audio escluso), quindi non vedo perché non dovrebbe esserlo anche questa versione acquistabile on line. Ovviamente nulla vi vieta di rivolgervi anche all'emulazione o all'utilizzo di una PS2 originale per rituffarvi



L'affetto per questo gioco è dimostrato chiaramente anche dalla mod disponibile per GTA V che vedete qui sopra e che vi permette di tornare a correre per le strade di Vice City con un motore grafico al passo con i tempi. Sì... se Rockstar facesse un remake del genere mettendoci tutto il gioco originale dentro, lo comprerei molto più volentieri di un ipotetico (e direi sicuro) sesto capitolo della serie.

in questo fantastico gioco.

E ora, prima di chiudere l'articolo e lasciarvi al commento finale, vediamo insieme qualche simpatica curiosità su Vice City:

- Questo è l'unico capitolo della saga in cui non compare il fucile AK-47;
- Un porting per Gamecube era previsto ma venne cancellato;
- I titoli e la musica iniziali sono un chiaro omaggio alle sigle dei telefilm anni ottanta;
- Il simbolo di Rockstar North compare all'inizio del gioco dopo un loading in tutto e per tutto simile a quello di un C64;
- Il modello di auto Deluxo è molto simile alla DeLorean DMC-12, un palese riferimento alla saga di Ritorno al Futuro.
- Come ormai siamo abituati a commentare su queste pagine, indovinate un po' come venne accolto il gioco dalla censura tedesca? Ovviamente venne inserito nella lista dei titoli "neri" BPjS, diventando un gioco impossibile da pubblicizzare e mostrare nei negozi, ma sa vendere di nascosto come si farebbe con degli alcolici di contrabbando. Per superare queste restrizioni venne quindi data ai nostri amici crucchi una versione senza sangue, senza possibilità di picchiare le persone a terra, senza decapitazioni e un paio di missioni in meno (immagino quelle più violente e scorrette) ■



Danilo Saponaro
Grazie al GTA Vice City la musica anni 80 è diventata la mia preferita...il gioco è stato fantastico, ma soprattutto il mitico Tommy Vercetti, speriamo di rivederlo ancora una volta...grande la Rockstar Games, non ne sbaglia uno

---

Valerio Benedetti
CAPOLAVORO!

Salvo Imprevisti
Posizionare le bombe con l'elicottero RC all'interno del palazzo in costruzione è stato bellissimo.
Per non parlare delle stragi col cecchino dalla finestra dell'hotel di Ocean view.

Mirco Bottazzo
Posso dire di aver giocato a tutti i GTA e mi dispiace ma come San Andreas non c'è ne.... È una spanna sopra tutti (V compreso)

Andrea Giannuzzi
Colonna sonora anni 80 clamorosa



Per il sottoscritto è questo, senza dubbio, il titolo più riuscito della serie (ammetto che però mi manca ancora il quinto capitolo) sia sotto il profilo della caratterizzazione dei personaggi che per la varietà delle missioni proposte.
All'epoca apprezzai in particolare il discorso dell'investimento del denaro in attività "commerciali" che potevano fruttare rendite permanenti: un aspetto manageriale che in effetti non ho trovato così ben riproposto né in San Andreas né in GTA IV. Forse sul mio giudizio pesa davvero tanto l'ambientazione storica della vicenda, quegli anni ottanta che vengono meravigliosamente omaggiati in ogni pixel ed ogni poligono di questa produzione. Anche al netto di questo, GTA Vice City propone un perfetto mix di giocabilità, immediatezza e profondità che è davvero raro trovare nei prodotti videoludici di ogni epoca. AntaGold indiscutibile… ma solo perché non esiste l'AntaPlatinum. Difficilmente questo titolo potrà lasciare indifferente degli "anta" come noi.



ASTRO BOT
RESCUE MISSION

Ed eccomi qui a dirvi con gioia di aver finito Astro Bot, cioè di aver raggiunto il finale del gioco sconfiggendo l'ultimo boss, ma la mia avventura con questo titolo non è certo finita. Come vi anticipavo due mesi fa, infatti, Astro Bot ha un altissimo fattore di rigiocabilità. In primo luogo, infatti, vi fa venire davvero voglia di trovare tutti i robottini e i camaleonti sparsi nei vari livelli, in secondo luogo c'è un sistema di "pesca" abbastanza simpatico e che, a mio giudizio, diventa un'ulteriore fissazione per il giocatore. In effetti non vi ho ancora parlato di questa sezione, ma una delle attività extra presenti in Astro Bot vi chiede di utilizzare le monete guadagnate nei vari livelli per raccogliere delle sfere nel più classico gioco "della pinza" presente nelle sale giochi. Qui certo è più facile e automatico riuscire a portare a casa il premio (in effetti si devono solo evitare le bombe all'interno del cabinato), ma invece di orologi o pupazzi, qui si guadagnano pezzi di vari diorami che riproducono gli scenari che avete affrontato. E il bello è che poi, selezionandoli, potrete "testare" questi diorami proprio come se fossero dei livelli di gioco.

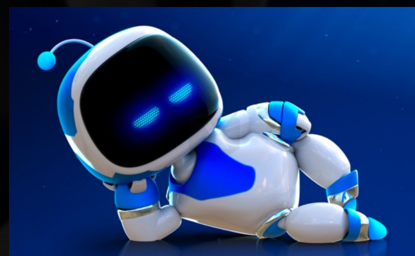
Tolto questo "passatempo" ci sono anche molte sfide da provare, rese disponibili proprio dai camaleonti che si scoprono nei vari stage e che vi permettono di recuperare ulteriori robottini, argentati o dorati a seconda del vostro risultato nella sfida.

Ma anche al di là di tutti questi bonus utili ad allungare la longevità del titolo, bisogna dire che talvolta viene voglia di rigiocare un livello anche solo per il gusto di rivedere e riprovare determinate situazioni.

E' un po' come un giro sulle giostre: per quanto si sappia già cosa ci aspetta, è sempre un piacere salirci sopra.

E qui i livelli sono talmente vari e particolari che ciascun giocatore ha di certo i propri schemi "preferiti" da rivivere.

Assolutamente da elogiare poi il modo in cui il joypad viene trasformato, all'occorrenza, in una torcia, una cannone ad acqua, un mitragliatore, un lancia shuriken o uno spara rampini, abilità speciali che vengono poi utilizzate con tantissima creatività per permettere ad Astro di superare determinati passaggi dei livelli.



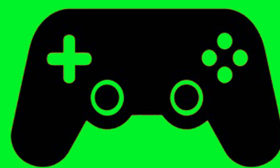


Pronti a sperperare tutti i vostri guadagni "in game" dentro a questa infermale macchina? Credetemi, lo farete con gioia.

Confermo quindi la prima impressione e la sottoscrivo: Astro Bot è senza ombra di dubbio uno dei titoli VR più belli per questa periferica e il fatto di essere un esclusiva Sony gli permette di essere anche una killer app del sistema.

Se avete PSVR non potete non avere questo gioco e se un giorno doveste mettere le mani sul caschetto Sony, correte subito ad acquistarlo.

Non c'è nulla di ufficiale, ma qualcosa mi dice che il secondo capitolo arriverà di certo su PS5 e PSVR 2. Se non lo facessero sarebbero dei folli!



STAR WARS SQUADRONS

EA

Chi mi segue sa perfettamente quanto io abbia detto di volere un X-Wing o un Tie Fighter da giocare con la realtà virtuale, complice anche la demo tecnica (perché di quello si trattava) contenuta nel primo Star Wars Battlefront di EA.
Ecco, questo Star Wars Squadrons risponde, almeno in parte, alla mia richiesta.
Innanzi tutto diciamo subito che rispetto ai grandi classici per MS-DOS questo titolo risulta decisamente più arcade, pur ereditando alcuni aspetti dei suoi importanti antenati. Tra questi vi è la ripartizione dell'energia tra motori, laser e scudi (questi ultimi per i mezzi dotati di tale tecnologia) che qui risultano molto facili da impostare grazie al d-pad del controller.
Come penso saprete il gioco è sì giocabile tramite VR, soluzione che mi ha fatto optare per la versione Playstation, ma è comunque fruibile anche attraverso il monitor o TV su cui giocate normalmente.
Purtroppo al momento non ho potuto provare la modalità multiplayer che, tra le altre cose, permette anche il cross play tra le varie piattaforme, in quanto tale sezione sulla console Sony è limitata agli abbonati del Plus (di cui al momento non faccio parte). Le mie impressioni, pertanto, si basano su quanto sperimentato nella modalità single player.
Spazziamo immediatamente via i dubbi: nonostante la tecnologia del PSVR sia datata e la PS4 non sia così potente, i primi istanti a bordo di un caccia stellare con questa modalità sono bellissimi e spiazzanti. Ci vuole un po' per abituarsi al fatto che potete seguire i nemici con lo sguardo e manovrare di conseguenza, ma una volta raggiunta una certa dimestichezza, è un piacere prendere parte alle missioni proposte dal gioco.



A bordo di un A-Wing… purtroppo la differenza tra i vari caccia, almeno per quello che ho potuto sperimentare al momento, non si avverte così pesantemente nella campagna.

A proposito della campagna lasciatemi dire che la scelta di far saltare il giocatore tra le due fazioni, Impero e Nuova Repubblica, non mi ha fatto impazzire fino ad ora. Avrei preferito la possibilità di giocare le due campagne separatamente, ma tant'è, i programmatori hanno preferito questo approccio e ce lo dobbiamo tenere.
Interessante invece il periodo in cui le vicende prendono piede e cioè subito dopo la sconfitta di Endor e la distruzione della seconda Morte Nera.
Dal punto di vista del gameplay devo anche dirvi che la più grossa differenza rispetto ai vecchi titoli LucasArts è la possibilità di riparare il proprio mezzo durante la battaglia, sia in maniera autonoma che con il supporto di un compagno deputato proprio a questo scopo. E' soprattutto questo a far pendere la bilancia verso uno stile un po' più arcade del titolo e rende meno "oppressiva" la sensazione che si aveva a bordo di un Tie Fighter, qui molto meno fragile della sua controparte degli anni novanta, nonostante la totale assenza di scudi. Peraltro lasciatemi dire che la visibilità sui caccia imperiali è decisamente più scarsa rispetto ai classici caccia Ala X o Ala A.
Di cose ce ne sarebbero da dire molte altre, ma mi riservo di finire la campagna e provare anche le altre modalità per dirvi in maniera ancora più precisa la mia impressione su questo Star Wars Squadrons.

GIOCO IN CORSO



ARRETRATI

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto venivano inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

antagamers99@gmail.com

AntaGamers

HARDWARE DEL MESE:

PhysX by ageia

NOI NON DIMENTICHIAMO LE EMOZIONI!

N.19 AGOSTO 2020

Advanced Dungeons & Dragons

EYE OF THE BEHOLDER

DA QUESTO NUMERO

TODAY

LA RUBRICA DEDICATA AI GIOCHI MENO STAGIONATI

...inoltre in questo numero:

NBA BASKETBALL - RUBIK'S CUBE -

ARMALYTE - WOLFENSTI

AntaGamers

HARDWARE DEL MESE:

FAMILY COMPUTER

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM

PRIMA PARTE

N.20 SETTEMBRE 2020

BATTLEHAWKS 1942

A WWII NAVAL AIR COMBAT SIMULATION

TODAY

L'OMBRA DI MORDOR

ASTROBOT

...inoltre in questo numero:

ONE ON ONE - SOLARIS - GOLDEN AXE - LEMMINGS 2

VIRTUA STRIKER - ROGUE SPEAR

NON HAI ANCORA LETTO I NUMERI 19 E 20?

PUOI SCARICARLI CLICCANDO

SULLE COPERTINE QUI SOPRA!

MELCHIONI:

IL TUO FORNITORE DI FIDUCIA CHE HA TUTTO PER IL SETTORE DELLO HOME COMPUTER E DEL VIDEOGIOCO



XONOX

DOUBLE ENDER

Le cassette universali con due grandi giochi ciascuna per ATARI®, Commodore®, VIC 20 e 64, ColecoVision e per molti altri videogame e home computer.



WICO

I comandi universali per giocare meglio con tutti i videogiochi e home computer. Si accoppiano direttamente con ATARI® e con Commodore® VIC 20 e 64. Sono i comandi universali più diffusi degli Stati Uniti.



SEGA® SC-3000

Il sorprendente Home Computer che è prima di tutto un vero computer e poi anche uno splendido videogioco.



SEGA® Software

I programmi gioco di maggior successo creati da SEGA per i videogiochi a gettone (Star Trek, Buck Rogers, Congo Bongo, eccetera) ora in versione per ATARI®, Commodore®, VIC 20 e 64, IBM PC®, Apple®, IIE.

concessionaria per l'Italia

MELCHIONI

INTERNORD

"QUOTE"

Ai giocatori piace sapere di aver scoperto cose che nemmeno i designer sapevano fossero nel gioco.

Will Wright
GAME DESIGNER



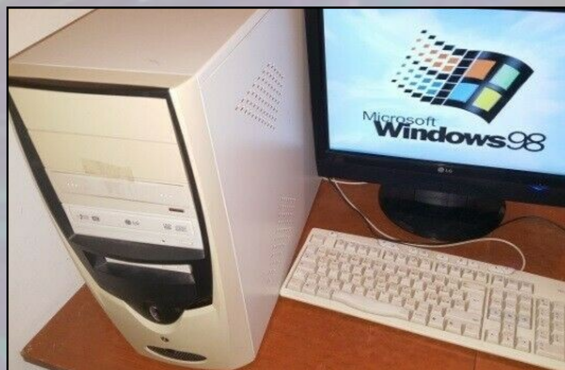
Alcune persone ciniche pensano che ogni attività debba ruotare attorno al potente dollaro e che chiunque dica il contrario stia solo tentando di illudere il pubblico. Probabilmente non riuscirò mai a convincerli che non è sempre così, ma ho la soddisfazione di sapere che vivo in un mondo meno squallido del loro.

John Carmack
Programmatore e Game Designer
(Wolfenstein 3D, Doom e Quake)



GENERAZIONI

All'alba della nona generazione di macchine da gioco mi sono ritrovato a riflettere sul fatto che io, in fondo, vivo in maniera diversa da altri appassionati questo momento.
Sia chiaro, sono sempre curioso riguardo a ciò che il mercato propone in termini di hardware e da quando sono tornato ad essere possessore di console (cioè dalla sesta generazione) ho seguito le presentazioni delle nuove piattaforme anche con l'interesse di un potenziale acquirente, ma di base non ho mai "sentito" così fortemente il salto generazionale.
Questo perché prima di tutto sono sempre stato un giocatore PC e in quel mondo il progresso tecnico e grafico dell'intrattenimento elettronico ha percorso una via parallela e graduale, senza scarti netti e con una scalabilità nelle esperienze di gioco che rendeva l'esperienza ludica molto personale.
Tutta la mia storia di videogiocatore dal 1995 in poi è stata caratterizzata da un flusso continuo di giochi che hanno richiesto un balzo in avanti dell'hardware solo quando i titoli che mi interessavano non giravano più come dovevano. A volte inserivo più RAM, a volte sostituivo la sola scheda grafica, altre volte il cambio doveva essere più radicale e coinvolgeva anche la scheda madre e il processore.
Ma la sensazione di essere a cavallo di un onda, piuttosto che saltare ogni tot di anni su un gradino molto più in alto del precedente, mi ha sempre fatto vedere il mondo dei videogiochi come una realtà unica, senza generazioni, ma con un progresso costante, teso a migliorare gradualmente l'esperienza di gioco.
Anche il discorso retrocompatibilità mi ha sempre stranito. Per me è normale rimettere mano ad un gioco vecchio di vent'anni e poterlo rigiocare sulla stessa piattaforma senza dover acquistare remastered, remake o l'hardware originale per cui era uscito.
Certo, è vero che con il passaggio dai 32 ai 64 bit parecchi vecchi giochi non ne vogliono sapere di girare nemmeno su Windows, ma rimane il fatto che questa incompatibilità per me è un'anomalia (che spesso si risolve con un minimo smanettamento), mentre per i giocatori console è spesso l'assoluta normalità. Anzi, alcuni utenti nei commenti a riguardo arrivano a scagliarsi contro la richiesta di altri giocatori di poter far girare i titoli almeno della generazione precedente su quella nuova (vedi anche tutta la confusione che sta montando per i giochi PS4 su PS5) perché per questi critici una nuova console deve solo guardare al futuro e tagliare in maniera netta con ciò che c'è stato prima.
Peccato però che oggi, con gli store digitali e gli acquisti dei programmi su di essi, il discorso diventi un pochino più spinoso
Non a caso l'approccio di Microsoft, avvezza maggiormente a simili questioni, con il suo ecosistema X-Box è molto più vicino al mondo PC da questo punto di vista.
Sono visioni diverse dell'universo che ci ospita, ma riflettendo su questi argomenti è forse proprio il mio essere "PCista di natura" che mi porta a guardare il passato con interesse, senza imbrigliarlo in una generazione piuttosto che un'altra, in questa o quell'altra console, ma vedendolo nel suo complesso attraverso tutte le piattaforme che hanno ospitato questo media.
Alla fine per me esiste solo una generazione, quella dei videogiochi... sarà colpa (o merito) dei PC... chissà!



L'ALTRA COPERTINA...



HARDWARE DEL MESE:



N.21 OTTOBRE 2020

ALIEN BREED

TODAY
ASTRO BOT
STAR WARS: SQUADRONS

...inoltre in questo numero:
KABOOM! - TRON DEADLY DISCS - ZAXXON - KID ICARUS
POWER DRIFT - WARLORDS II - GTA VICE CITY





QUESTO NUMERO VALE DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com